3451-ED. 59 - CR$ 6.200,00
3º
ANIVERSÁRIO
UMA FESTA DE JOGOS
AÇÃO
GAMES
ISSN 0104-1630
EDITORA
AZUL
MEGA & SNES
STAR TREK-NEXT
GENERATION
3DO
CRASH'N-BURN
SEGA CD
TOMCAT ALLEY
SNES
MEGA MAN SOCCER
NINJA WARRIORS
SONIC BLASTMAN 2
FLINTSTONES
SUPER BASEBALL 2020
MEGA
CD-REVENGE OF THE NINJA
DRAGON BALL Z
BARNEY'S
PATETA
NBA SHOWDOWN 94
GRÁTIS
PRA VOCÊ
• FLÂMULA EXCLUSIVA
• ÍNDICE DE JOGOS DEBULHADOS

SUPER PRO
SUPER PRO
COMPATÍVEL COM
SUPER NES*/
SUPER FAMICOM*
Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
●Design ergonomico (Com total encaixe para as mãos).
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
Detalhes qu
SUPER PRO-2
SUPER PRO-2
COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*
Se o seu Mega Drive* falasse,ele pediria o SUPER PRO-2.
DETALHES:
●Botão de disparo A+B.
●2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
●3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velecidades para os botões A, B e C.
●Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Botão PAUSE.
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644
BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARAVILHA
- TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID
DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO
BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍDEO
- TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI
- STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURÍ - SÃO
PAULO - ABCD - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELETROF
- G G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP SUZANO - REL DIGITAL - REL. RU
- S.DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLED
- HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGO

SUPER PRO-8
COMPATÍVEL COM:
PROSYSTEM - 8 BABY* / NES*
Debulhador de games.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.
●Botões de disparo L e R.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Design ergonomico com total encaixe para as mãos.
SUPER PRO-8
A
B
B
A
OFF
SELECT
START
OFF SLOW
A
B
B
A
valem recordes
*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS
SUPER PRO-3
COMPATÍVEL COM:
PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISION II E III* / HANDYVISION*.
O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.
DETALHES:
●Único programável.
●Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.
●Botões laterais de L e R.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).
SUPER PRO-3
ÚNICO PROGRAMÁVEL
SUSA - TELERIO - MAKRO - MINAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES
E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ESPÍRITO SANTO- CITRON - EL.GORZA
EL.MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - ÁUDIOCOLOR - B'SCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEC - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA
SHEVA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATEX
IDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA -
RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASÍLIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL
KING JOIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA DA
FONSECA - EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L - Y. YAMADA - GRUPO
SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA.

START

SNES & MEGA

STAR TREK - NEXT GENERATION

Tudo o que você precisa saber para comandar a Enterprise

ESPECIAL 3DO

CRASH'N BURN

Seja uma fera nestas pistas

SEGA CD

TOMCAT ALLEY

Jogaço de combate aéreo. Bem-vindo à bordo!

SHOTS

Saiba como são os parques de diversão que a Sega está montando no Japão. E mais: previews de Fatal Fury, World Heroes 2 e Heavenly Simphony

3DO ESPECIAL

SUPER NES

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

PC

ARCADE

SUPER NES | MEGA | MASTER | PC | ARCADE

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu C. Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

MORTAL KOMBAT (Arcade)

Estou escrevendo para vocês, turma do SOS, para que me digam como fazer afundar com o Raiden na hora em que o Goro entra para a luta.
CLEY MAICON ALVES
Indaiatuba, SP

E aí, Cley. É o seguinte: na luta anterior a que precede o Goro, não dê o mortal. Encoste o Raiden na parede e coloque Direcional para trás. Fique segurando. Vai pintar o efeito que você quer.

FLASHBACK (SNES)

Gostaria de saber quais são as manhas desse jogo e passwords.
DANILO M. FERREIRA
Santos, SP

Danilo, é o seguinte. Este game exige muita esperteza e espírito fuçador. Com a ajuda das passwords, fica mais fácil. Segura aí:
Fase 2 - JWLYX
Fase 3 - RSVP
Fase 4 - DXCPT
Fase 5 - SLMN
Fase 6 - ZTHRK

FIFA INTERNATIONAL SOCCER (Mega)

Adoro este jogo mas posso ir para um hospício a qualquer momento: não consigo dar cabeçadas e bicicletas com força. Vocês têm alguma manha?
SÓCRATES M. MÚSCULIS
Guarujá, SP

Sócrates, loucos vamos ficar todos nós se o Parreira não der um jeito na Seleção. Mas enquanto ele resolve, continue se divertindo com Fifa Soccer, um jogão de bola. Olha, a força dos lances é proporcional ao tempo que você fica segurando o botão. Você vai ter de treinar bastante e pegar a manha na prática.

BUBSY (SNES)

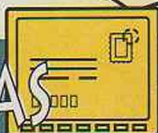
Queridos amigos da AÇÃO GAMES, vocês têm as passwords deste cart engraçado?
ADRIANO DE OLIVEIRA
Brasília, DF

Enquanto Bubsy 2 não chega, o lance é se contentar com a primeira versão do jogo do gato que tenta ser Sonic. Vamos lá, Adriano.
Fase 2 - CKBGMM
Fase 3 - SCTWMN
Fase 4 - MKBRLN
Fase 5 - LBLNRD
Fase 6 - JMDKRK
Fase 7 - STGRTN
Fase 8 - SBBSHC
Fase 9 - DBKRRB
Fase 10 - MSFCTS
Fase 11 - KMGRBS
Fase 12 - SLJMBG
Fase 13 - TGRTVN
Fase 14 - CCLDSL
Fase 15 - BTCLMB

MEGA MAN X (SNES)

Eu gostaria de saber se há passwords para jogar com todas as armas de todos os chefões deste jogo maneiro.
MARCEL G.R. PACHE
Curitiba, PR

E aí, como vão vocês, grandes pensadores gamemaníacos? Que é isso! Vamos deixar de modéstia. Estou falando de vocês da redação. Sou um leitor fanático da revista e gostaria de saber algumas passwords de Mega Man X
ROGÉRIO S. F. ABREU
Salvador, BA

Quem curte este personagem, como o Cley e o Rogério, já deve ter debulhado com as edições 52 e 54. Aí vai a password que dá todas as armas: 4131, 6712, 1221. Mas a password só vale depois de ter acabado com o Sting Chameleon.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

BRONCAS

Gostaria que a revista trouxesse lançamentos mais quentes dos Estados Unidos e Japão. E o preço tá subindo, hein? Achei o cúmulo a mancada de publicar a mesma página em duas edições. Estou de olho em vocês!
CARLOS E. CANHAMEIRO
Campinas, SP

Fique mesmo de olho bem aberto, Carlos, porque logo, logo nossa revista vai trazer muitas surpresas pra você. Agora, tem o seguinte: nossa prioridade é dar um bom serviço sobre os games que estão rolando no momento. Vamos falar mais de lançamentos, mas não deixaremos de dar nossos famosos jogos debulhados, tá? Os aumentos de preço da revista seguem os dos custos gráficos, que variam de acordo com a inflação e o dólar. Quanto à mancada da página repetida, mil desculpas.

NOVO VISUAL

Gostaria de saber mais sobre o Nintendo 8 bits que saiu no Japão. Qual é a diferença do modelo original?
RODRIGO C. SANFELICI
Curitiba, PR

A única diferença do novo modelo (à venda também nos States) é o visual mais moderno. De resto, os modelos antigo e novo são totalmente compatíveis.

PERSONAGEM

Vocês sabem qual é a modelo que representa a personagem Cammy, de Super Street Fighter 2? Daria para mandar uma foto dela?
ADRIANO J. LOPES NETO
Manaus, AM

Você deve estar imaginando que a softwarehouse usou uma técnica de digitalização de imagens do tipo que a Midway usou para Mortal Kombat. Até onde a gente sabe, Adriano, os personagens do game foram criados pelos programadores da Capcom. Eles podem até ter se inspirado em pessoas de carne e osso, mas os tipos que aparecem no jogo foram desenhados. Senão, já pensou a figura que teria dado origem ao Blanka? Ou o Dhalsin, com aquela cara esquisita?

3DO

O 3DO da Panasonic é compatível com os games de Sega CD? E quanto aos acessórios? Vale a pena comprar um aparelho destes e onde posso encontrá-lo?
DOUGLAS VENO
São Paulo, SP

Negativo, Douglas. Os discos do Sega CD só rodam em seu próprio aparelho, e o mesmo vale para os acessórios. Temos um 3DO aqui na redação e garantimos que vale a pena. Ainda mais agora que o preço caiu para 450 dólares. Isso nos States, é claro. Enquanto a Panasonic não o vende aqui no Brasil, o jeito é procurá-lo em locadoras ou lojas de cine/foto/som que importam o 3DO.

LOUCO POR RPG

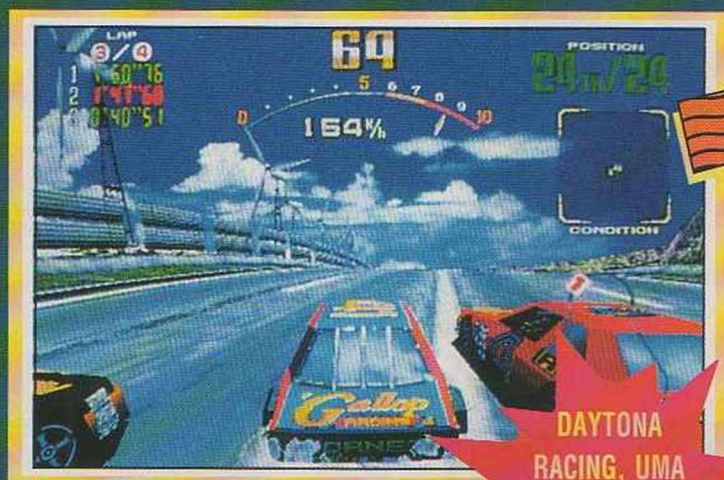
Sou louco por RPGs e traço tudo - até os japoneses. Vocês conhecem uma boa locadora onde eu possa encontrar estes jogos?
WALDIR P. GOMES
São Paulo, SP

Tente a Progames do Tatuapé (Rua Serra do Japi, 859). Eles têm um montão de RPGs gringos pra você fazer a festa.

Por questão de espaço e de concisão, as cartas reproduzidas nesta seção poderão ter seu texto reduzido. Pelo mesmo motivo, cartas com muitas questões poderão não ser respondidas integralmente.

VÊM AÍ OS PARQUES DE REALIDADE VIRTUAL

Esta é uma idéia da Sega que vai revolucionar o conceito dos parques de diversão. Em vez de montanhas-russas, xícaras malucas e outras atrações tradicionais estilo Disneylândia, parques com brinquedos baseados em realidade virtual. Já viram, né? Viagens interplanetárias, aventuras em castelos medievais e muitas outras loucuras vêm por aí.
A primeira experiência do gênero já está em funcionamento no hotel Luxor, de Las Vegas, onde alguns brinquedinhos do Sega VirtuaLand estão fazendo a alegria da galera. Até o final deste ano, dois parques completos serão abertos no Japão: um em Osaka e outro em Yokohama. E a empresa espera ter, até 1997, nada menos que 50 Theme Parks (como estão sendo chamados) espalhados pelo planeta.

REVELADOS OS TRÊS PRIMEIROS GAMES DO SATURNO

DAYTONA RACING, UMA DAS PROMESSAS DA SEGA

Depois de mostrar ao mundo a cara de seu mais novo invento, a Sega resolveu falar também sobre os futuros jogos do Saturno. *Virtua Racing* (corrida), *Virtua Fighters* (luta) e *Daytona Racing* (corrida) são os três primeiros games programados para acompanhar o novo console já na época do lançamento, que acontecerá pouco antes do Natal. Deve haver ainda jogos em desenvolvimento por outras softwarehouses, mas sobre isso a Sega faz segredo. Confirmando o preço da criança: 500 dólares.

SEGA INAUGURA NOVO ESTÚDIO PARA CRIAÇÃO DE GAMES

A Sega inaugurou, em abril, um centro para criação de videogames em Tóquio. O novo projeto chama-se Multimídia Stadium e funcionará como uma gigantesca oficina laboratório onde todo o pessoal de criação de games trabalhará em conjunto. Segundo Mamoru Shikeda, diretor do Departamento de Desenvolvimento de Pesquisas da empresa, a Sega avalia que já tem tecnologia suficiente e precisa agora investir em trabalho de criação. A meta é produzir jogos realmente inovadores para o Saturno.

TV ABRIL

ESTRÉIA PROGRAMA DE GAMES

Cena da série Babylon 5, da TV americana: naves totalmente feitas em computadores, sem maquetes

Reportagem mostrando como foram feitos os gráficos do game Jurassic Park

Se você tem assinatura da TVA na sua casa, já pode escancarar um sorrisão. A partir deste mês, a TVA está transmitindo o programa Gameswatch no canal SuperStation. O Gameswatch nasceu na Inglaterrra no ano passado, como um programa independente. Mas rapidamente ganhou público, fincou audiência nos States e hoje é exibido até na Escandinávia e Austrália. O programa tem duração de meia hora e é semanal. Mas é reexibido duas vezes na mesma semana, em dias e horários diferentes.
Gameswatch traz previews (lançamentos), dicas e estratégias, reportagens sobre tecnologia usadas nos jogos e entrevistas com criadores, desenhistas, engenheiros e executivos das softwarehouses e fabricantes dos consoles.

Junto com o Gameswatch, a TVA passou a transmitir também outros 5 novos programas, todos sobre computadores. Um deles, o Komputer Kids, pretende introduzir a moçada mais jovem no mundo dos computadores.

SNES

SUPER FORMATION SOCCER '94

Previsto para sair em junho, o novo cart da Human virá com 8 Mega de memória e trará seleções de 24 países. Serão 4 tipos de campeonatos a escolher: Copa Mundial, Taça da Ásia, Adidas League 94 e Snickers Cup 94. Tudo já atualizado conforme as seleções inscritas para a Copa 94.

A principal mudança foi na visão de campo: você vê a partida um pouco mais de longe e num ângulo mais baixo (mais parecida com a visão de Fifa Soccer). A Human garante que caprichou no realismo: a velocidade dos jogadores e da bola aumentou muito e as animações e jogadas incluem agora tomadas de bola, expulsões e outros lances.

SNES

FATAL FURY SPECIAL

Sai no verão japonês e americano (junho/setembro), e despenca em seguida por aqui, um dos carts de ação e porrada mais esperados do ano para SNES. Arrasador: 32 Mega de memória, 15 personagens (8 a mais que a versão FF2), incluindo 3 chefes. A Takara informa que aperfeiçoou o cart, incluindo mais detalhes no desenho dos personagens e golpes mais alongados que antes.

SNES

WORLD HEROES 2

Pinta no final de junho para SNES a versão do game da SNK. Vem com 24 Mega e a softhouse Saurus parece ter conseguido o que não parecia possível: transpor para um 16 bits toda a força e os golpes animais dos 16 personagens da versão de Neo Geo. Pelo menos foi a avaliação da revista Hippon Super, que gostou muito e se confessou surpresa.

MEGA

HEAVENLY SIMPHONY

Fómula One World Championship 1993

Heavenly Simphony - Visão do cockpit: pela primeira vez, cenários da vida real

O CD japonês deste superjogo de F1 da Sega já vai estar rolando nas lojas quando você folhear esta edição de Ação Games. Tudo é real neste simulador de F1. As imagens e gravações usadas foram cedidas pela Rede Fuji de TV e o game traz trilha sonora executada por uma orquestra Sinfônica (daí o nome). Até as árvores foram reproduzidas dos vídeos. São 13 escuderias, 25 carros e 26 pilotos.

Os modos de jogo são um detalhe à parte, inédito na história dos games: Grand Prix (campeonato em 16 circuitos), Free Run (provas livres onde você quiser) e o 1993 Mode, que é o mais genial. Nele, você pode disputar voltas reais das 16 corridas que rolaram em 93. Não dava pra saber, até o fechamento desta edição de Ação Games, se você poderá rodar todas ou apenas algumas voltas de cada corrida. De qualquer forma, é inacreditável! Fora as animações, digitalizações e outros detalhes que são a cereja do pudim. Resta esperar ansiosamente o lançamento do CD americano.

NINTENDO vai produzir mais games

A Nintendo está em desvantagem na guerra pelo mercado americano atualmente. Enquanto em 1992 ela detinha 60% das vendas de consoles de 16 bits, em 93 sua participação caiu para 37%. Mas o todo-poderoso presidente da Nintendo do Japão, Hiroshi Yamauchi, já determinou mudanças na filial americana para recuperar sua posição.

Uma das principais providências é produzir mais jogos internamente. Se games como Street Fighter 2 ou Batman tivessem sido produzidos pela Nintendo, ela teria faturado muito mais no ano passado. A nova orientação vale também para o Projeto Reality. Outra promessa de Yamauchi: a empresa vai fazer anúncios, eventos e promoções como nunca nos States.

E por falar em Reality, a imprensa americana noticiou uma coisa que até agora não tinha sido dita sobre o novo videogame. Segundo o importante jornal The New York Times, o Reality poderá ser ligado a redes de TV a cabo, funcionando como aparelho de comunicação.

CRASH'N BURN / Crystal Dynamics
Corrida — 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O game que vem junto como 3DO da Panasonic não podia ser mais chocante. É como um arcade em casa. Som arrasador, alta jogabilidade, gráficos que dispensam comentários e muita, mas muita diversão. Por tudo isso, Crash'n Burn foi o escolhido para iniciar a série de matérias com jogos do 3DO. Aperte os cintos, porque você vai voar!

Crash 'N Burn

Sem escrúpulos

Crash'n Burn é uma corrida totalmente selvagem, reunindo seis pilotos sem nenhum escrúpulo e suas máquinas animais. Para vencer, não basta fazer uma boa corrida: o lance é destruir os outros competidores, transformando as provas em verdadeiros rachas de vida ou morte. O game investe pesado no arsenal: há uma grande variedade de mísseis, canhões, minas e lasers com poderes aniquiladores. Mas há também equipamentos de defesa para aumentar suas chances de sobrevivência.

Multimídia é outra coisa. Ao escolher as armas, você vê todas elas em funcionamento numa animação sensacional

E na hora de escolher o piloto, então? O game mostra um filminho em que o personagem dá seu recado

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

Pistas espetaculares

As pistas são um espetáculo à parte. Daytonas à beira de abismos, subidas assustadoras, descidas de montanha-russa, tudo isso vai surgindo à sua frente com uma velocidade vertiginosa. A emoção de pilotar em Crash'n Burn é inigualável. Mas guarde o fôlego: são 30 pistas, divididas em seis circuitos alucinantes. No modo Rally, o jogador pode conhecer todas numa corrida light, sem sacanagem. O quente é entrar no Tournament Mode, onde rola grana de acordo com seu desempenho. Aí você vai para a lojinha do game e faz o maior estrago.

Como a grana rola

Há várias maneiras de ganhar dinheiro no Tournament Mode. Há prêmios para as três primeiras colocações, para cada competidor abatido, para a destruição do campeão da pista e recordes de corrida. Confira os prêmios para o seu desempenho:

Prêmio
1º lugar - $ 2 mil
2º lugar - $ 750
3º lugar - $ 500
Competidor abatido - $ 500
Drone abatido - $ 100
Campeão abatido - $ 1 mil
Recorde da pista - $ 2 mil

Pilotos e máquinas

Fang
O piloto mais sanguinário. Mas sua Hammerhead é lenta

Max Amillion
Dirige a Assassin, máquina de grande velocidade final mas aceleração e combatividade baixas

Druger
Dirige a Vortex, máquina com ótima aceleração e velocidade final

Klaw
Piloto da Sniper. Equilíbrio é sua maior qualidade

Tasman Twix
Piloto da Caretaker. Ambos formam uma dupla equilibrada

Rocker
Agressivo, pilota a Flatliner - máquina com boa aceleração

CONHEÇA SEUS EQUIPAMENTOS

GUNS

RIFLE 0.308 É a mais barata. Produz danos leves, dá 100 tiros e rearma em 5 segundos. $ 300
RIFLE 0.30 Por apenas $ 600, esta arma leve dá 300 tiros contínuos
RIFLE 0.50 Provoca danos médios. Dá 500 tiros contínuos e custa $ 2,5 mil
LANÇA-CHAMAS Provoca danos médios. Sua carga dá 10 segundos de funcionamento. $ 6,5 mil
VULCAN Dá 500 tiros contínuos. Provoca danos médios, custando $ 9 mil

LANÇA-GRANADAS
Dá 18 tiros, rearmando em 5 segundos. Danos médios e $ 5 mil

HELLFIRE ROTOGUN
Grandes estragos. Dá 500 tiros contínuos, mas custa $ 20 mil

MISSILES

STARBUST
Provoca danos consideráveis. São 8 disparos com recarga em 2 segundos e custo de $ 7,2 mil

MOD POD
Míssil teleguiado. Custa $ 2 mil, dá 4 disparos e rearma em 10 segundos

ROCKET PACK Opção barata e eficiente. Por $ 700, você tem direito a 8 tiros que rearmam em 2 segundos.
TOW Não vale muito a pena. Custa $ 1,1 mil, dá 6 tiros com danos leves e leva 10 segundos para rearmar
WILD DEVIL Seu sistema de guia infravermelha lhe dá grande precisão. Por $ 5,2 você tem direito a 4 tiros que rearmam em 10 segundos
BLACK WIDOW Um tiro e um abraço. Por $ 9,5 mil você adquire seis disparos deste poderoso míssil que rearma em 5 segundos
BULL'S EYE Totalmente exterminador. Por $ 13 mil você o dispara 4 vezes em intervalos de 60 segundos

HAZARDS

WEEL SPIKES
Dispositivo acoplável às rodas, faz picadinho dos pneus dos adversários. Custa $ 300

HEAV ROAD MINE
Mina estacionária de danos leves. Por $ 600, você leva 3 delas

ACID ROAD Sua carga ácida destrói a vítima rapidamente. Leve 3 por $ 1,3 mil
MAGNET HEAV Mina magnética, gruda nos carros que passam perto. Provoca danos consideráveis. Compre 4 por $ 3 mil
BOMBOT Mina robotizada, sai atrás dos carros. Tem alto poder explosivo. Compre 5 por $ 4,5 mil
PENETRATOR Arrasa até com carros bem reforçados. Leve 6 por $ 6 mil
VORTEX Envolve o carro de tal forma que provoca danos enormes. Por $ 8 mil, você leva três

ENERGY WEAPONS

FUSION CASTER
Provoca danos variáveis, tem carga infinita e demora 10 segundos para rearmar. Custa $ 2 mil

STILETTO
Provoca danos médios, mas demora um minuto para rearmar. Carga infinita e preço de $10 mil

PULSE Tem carga infinita. Rearma em um segundo, provoca danos leves e custa $ 600
TWIN LASER Tem as mesmas características do Pulse, só que dispara dois feixes. Custa $ 3 mil
PHOTON Carga infinita, danos leves e recarga em 1 segundo. Custa $ 3 mil
PLASMA Provoca danos médios e rearma em meio segundo. Custa $ 15 mil

ARMORS

Steel Plate
É a proteção mais simples que você pode ter no carro. Na prática, não impede os danos provocados por ataques. $ 1 mil

Kevlar
Armadura de fibra, é resistente aos tiros de rifles e metralhadoras. $ 4 mil

Reactive
Defesa que ameniza o efeito dos mísseis. $ 5,5 mil

Reflective
Sua superfície espelhada minimiza os danos provocados pelos lasers e raios. $ 6,5 mil

Regenerative
Tipo de proteção que se auto regenera instantaneamente. $ 12 mil

Ceramic
Oferece proteção contra o calor das chamas e explosões. $ 9 mil

SPECIALS

Nitro Boost
Para turbinar o carro. $ 12,5 mil

Combat Tyres
Pneus mais resistentes. $500

Polarized Glass
Proteção contra os clarões das bombas e raios. $ 2 mil

Auto Flare Gun
Dispersa ataques teleguiados. $ 7,5 mil

Auto Chaff Gun
Ajuda a escapar dos misseis. $ 8,5 mil

Taser Coils
Dá choque em quem encosta na traseira. $ 5 mil

O contrabandista

No meio de um torneio, este cyborg pode aparecer com ofertas tentadoras. Ele tem equipamentos não autorizados pra vender por baixo do pano. Se você tiver grana, faça negócio.

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/ Ação Games

Se um ninja comum já dá um trabalhão imagine um ninja robô, aliás...três! Pois confira este estrago em Ninjawarriors, um chocante game de luta que a Taito acaba de lançar. O jogo é um velho conhecido da moçada do PC Engine e do Amiga e agora a galera do Super NES também pode se deliciar com cenas de brutalidade explícita. A novidade desta versão é a inclusão de um novo lutador, Kamaitachi, além de Ninja e Kunoichi, os outros robôs que já faziam parte do game. Estale os dedos e prepare-se para quebrar o pau!

PANCADARIA
ATÉ O FINAL

Ninjawarriors tem oito fases e você escolhe entre três lutadores. A sua missão não é exatamente original: sua cidade foi dominada por um terrível bandido, Banglar. E apenas os robôs ninja podem defender a população e derrotar o pilantra. O enredo deixa a desejar, mas os gráficos não: são fantásticos! A Taito soube usar muito bem os 12 Mega do cartucho e criou cenários belos e variados. A trilha sonora também não faz feio e a sua diversão está assegurada. Em outras palavras, *Ninjawarriors* é dez!

COMANDOS

Y	Ataque
X	Blaster (magia)
B	Pulo
Y segurado	Defesa

Ninja

ALTURA	2,10m
PESO	699kg

O grandalhão é sem dúvida o mais forte dos três. O problema é que é muito lerdo

COM O INIMIGO NAS MÃOS

→ + Y - joga no chão

↑ + Y - gira e joga no chão

↓ + Y - bate o inimigo no seu joelho

COM O INIMIGO A DISTÂNCIA

↓ + B - pula e cai na cabeça do inimigo

→ + B + Y - chute na cara

B + Y - girada no ar

→ + B - corre e dá ombrada

SEQÜÊNCIA DE GOLPES (apertando Y)

Y + ↑ + Y - soco poderoso com blaster

Y - seqüência com uso do chaco no final

PARA RECUPERAR ENERGIA, PEGUE CÁPSULAS QUE FICAM DENTRO DE CAIXAS AMARELAS

RRIORS

Kunoichi

ALTURA	1,70m
PESO	65kg

Esta doce loirinha não está pra brincadeira. Ela detona com punhais

COM O INIMIGO NAS MÃOS

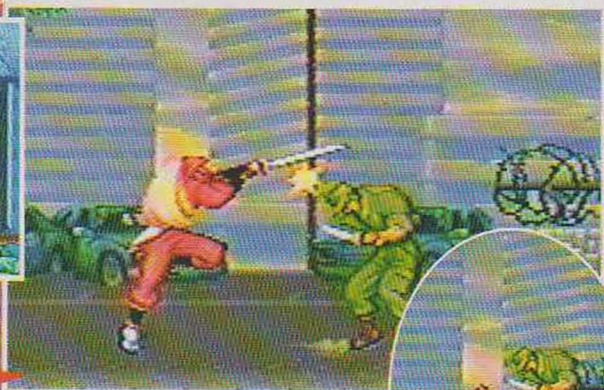
→ + Y - corre e joga o inimigo

↑ + Y- joga o inimigo pra cima

↓ + Y - facada no estômago

COM O INIMIGO A DISTÂNCIA

→ + B + Y -voadora

B + Y- pula e dá espadada

B + ↓ - enfia a faca

SEQÜÊNCIA DE GOLPES (apertando Y)

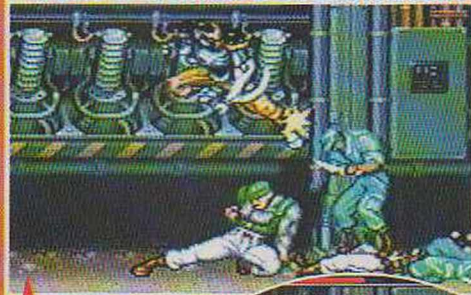
Y - seqüência de facadas com uma espadada no final

↑ + Y - seqüência de facadas com uma corrida no final. Usa o blaster

Kamaitachi

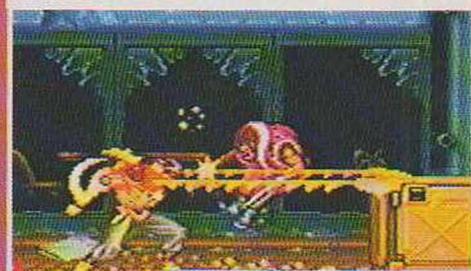
ALTURA	1,85m
PESO	100kg

Este robô tem lâminas nos braços. É o mais rápido dos três

COM O INIMIGO A DISTÂNCIA

↓ + Y - voadora

→ + Y - segura e chuta

↓ + B -chute
B + Y - girada no ar
→ + B + Y -pula e dá facada

SEQÜÊNCIA DE GOLPES (Y várias vezes)

↑ + Y- seqüência com blaster

Y- girada de braços

Y + ← + Y - joga o inimigo para trás
↓ + Y- seqüência que termina na parte de baixo do inimigo

Chefão Final

Este velho dentro da cabine de vidro é o Banglar. Para detoná-lo, vá jogando os caras no vidro até quebrá-lo

MEGA MAN SOCCER

Não é novidade que a Copa do Mundo invadiu o mundo dos games. E a Capcom entrou na dança lançando Mega Man's Soccer. *Uma inovação que vai agradar os fãs do Herói-Robô, mas pode frustrar a galera que curte um bom game de esporte. Mega Man's Soccer não é um cart de futebol. Entendido? Além disso, o desafio é elementar, basta treinar os comandos e ...jogar. Os gráficos são bem simples e o som dá pra ouvir. AÇÃO GAMES dá o serviço. Acompanhe com a gente e forme sua própria opinião. Prepare chutes de metal e mande estranhas bolas na rede.*

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Dr. Wily, de novo

A galera estava muito animada e o estádio lotadaço: era final de um campeonato de futebol. De repente, bolas de fogo e fumaça são jogadas no campo. Quando a fumaça se desfaz, a multidão percebe que robôs estão no lugar dos jogadores. Dr. Light, que também estava curtindo seu futebol, manjou a charada. Era mais uma obra do Dr. Wily. Esta é muito boa! Desta vez o malvado cientista resolveu dominar o universo através deste esporte popular! E como não poderia deixar de ser, Mega Man resolve relaxar e jogar uma partidinha. Encare mais essa!

COMANDOS

COM POSSE DE BOLA	
Y	Dar passes
Y + Direcional	Mudar direção do passe
B	Chutar/Dar passes longos
B + Direcional	Mudar direção do chute
A na zona de defesa	Desarma a jogada adversária
A na zona de ataque	Chutar a longa distância
A na marca de pênalti	Mandar a bola pra cima
R + B Segurado	Ataque especial(muda o formato da bola). O oponente não pode aproximar-se da bola por alguns instantes/ Faz a bola ir direto ao gol
SEM POSSE DE BOLA	
Y	Dar carrinho/Cabeçadas
B	Executa um movimento diferente conforme a posição que a bola ocupa no campo
A	Ombrada/ Roubar bola

Entrando em Campo

Para realizar aquela partida, oriente-se pelo mapa da posição dos jogadores que está no alto da tela. Um dos times tem marca azul e outro vermelha. Enquanto você estiver driblando, observe com quem está a marca branca no mapinha, que indica a posse de bola. Usando o Select, acione o mapinha para ver como os times estão posicionados. No mais, é só bola na rede.

Bolas Incríveis

Neste game, os inimigos não podem usar aquelas armas incríveis que sempre acabam ajudando nosso herói a sair das embrulhadas. Mas como nenhum vilão fica por baixo, cada um deles tem uma bola diferente. Ice Man tem bola de gelo; Fire Man, bola de fogo; Cut Man tem a tesoura que desmonta o jogador. E por aí vai.

Encare o efeito da bola do Ice Man

OPTIONS

Tempo: Partidas de 1 a 10 minutos
Controles: Manual - controle pleno do goleiro/ Auto - Controle parcial do goleiro

Também pinta festinha quando rola um gol. O Viola que se cuide

O goleiro também pode usar magia. Se não houver ninguém no caminho, ela vai de gol a gol

Se pintar um empate, a decisão será por pênaltis no modo Exhibition

MODOS DE JOGO

EXHIBITION

Você pode escolher os robôs que vão formar o seu time. Jogue sozinho ou em dupla contra o computador; ou curta um demo: computador vs. computador.

O marcador inferior indica a estratégia da partida. Escolha entre 3-2-2, 3-1-3 ou sweeper

Nesta tela você escolhe o campo. Ou melhor, a quem ele pertence

As barras indicam as habilidades dos jogadores. Monte um time legal, ok?

CAPCOM CUP

Jogue contra um amigo ou a dois, contra o computador. O legal deste modo é que se você pega a bola de um jogador adversário, ele passa para sua reserva. E você pode colocá-lo em campo quando quiser.

Neste futebol não há herói nem vilão. Todo mundo é craque mesmo. Olha a roubada de bola

Cabeçada esperta pra desarmar a jogada adversária

A magia de Cut Man desmonta o goleiro. Não sobrou nada pra contar a história

TOURNAMENT

Disputa igual ao modo Capcom Cup. Mas você pode controlar um dos robôs do time adversário.

Você disputa com um amigo contra o Needle Man. Será que ele é bom com a gorduchinha?

A magia de Neddle Man pode paralisar o adversário por alguns momentos

Oriente-se pelo marcador acima das cabeças para saber quem é o jogador um e o dois

LEAGUE

Você disputa uma temporada de jogos. Você joga sozinho ou em dupla contra o computador. Aproveite os superchutes dos robôs-inimigos e escale seu time.

Que bela defesa.........

...matando no peito

Olhe o chute de Dust Man. Um lixo só

MEGA MAN SOCCER DÁ PASSWORDS NO FINAL DO MODO CAPCOM CUP

Quase dois anos depois de soltar o primeiro *Sonic Blastman*, a Taito lança a segunda versão. Se você acompanhou a edição 21 de AÇÃO GAMES já sabe mais ou menos o que rola. Muita pancadaria, com direito a personagens fortes, ação e magias. A dinâmica é parecida com *a de Final Fight* e *Streets of Rage*.

MUITA AÇÃO

A segunda versão está bem legal, apesar de exagerar no número de inimigos. Os cenários estão mais bonitos e as magias surpreendem. Uma ótima pedida pra quem se amarra em games de luta cheios de ação e chefes cabeludos.

Sonic Blastman é um super-herói grandalhão "inspirado" nos gibis da Marvel. Nesta versão, ele tem dois novos companheiros: o brucutu Choyear e a bela Sonya. O repertório de golpes do trio é bem variado. Escale aquele amigo que é fera no joystick e detone! *SB 2* fica bem mais divertido com dois jogadores.

GOLPES BACANAS

Veja as loucuras que cada personagem pode fazer

SONIC BLASTMAN

CORRIDINHA - → →
OMBRADA - → → + Y
CASCUDO - *Agarre e aperte X*
JOGADA - → + Y
GANCHO - → → + X

SEQÜÊNCIA DE SOCOS - *Y várias vezes seguidas*

SONIA

CORRIDINHA - → →
PARAFUSO DE FOGO - → → + X
JOGADA - → + Y
GIRATÓRIA - → + X
CHUTE DE FOGO - → → + Y

SEQÜÊNCIA DE CHUTES - *Aperte Y várias vezes*

CAPTAIN CHOYEAR

CORRIDINHA - → →
SOCO DE ENERGIA - → → + Y
AGARRADA - → + Y
ENTERRADA NO CHÃO - → + X

SALTO COM RAIOS DE ENERGIA → → + X

MAGIAS

Cada personagem tem duas magias, uma fraca e outra forte. Elas são devastadoras. Mas não pense que é festa. Você tem apenas cinco pontos de magia em cada vida (dá até pra aumentar este número pegando itens de magia, mas eles pintam muito de vez em quando). Então, o lance é apelar pra magia apenas nos momentos críticos. Economize. Afinal, a magia fraca gasta um ponto de magia e a forte, dois.

OS BOTÕES L OU R ATIVAM A MAGIA. APERTE UM BOTÃO DE ATAQUE PARA ACIONÁ-LA

Cheque nesse marcador quantas magias você tem

	L OU R + ATAQUE 1 (MAGIA FRACA)	L OU R + ATAQUE 2 (MAGIA FORTE)
SONIC BLASTMAN		
SONIA		
CAPTAIN CHOYEAR		

FIQUE LIGADO!

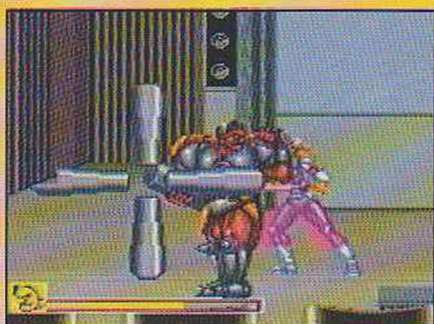
O joystick é configurável. Todos os golpes desta matéria foram feitos com a configuração abaixo, sugerida por nossos pilotos

Y	Ataque 1 (fraco)
X	Ataque 2 (forte)
B	Pulo
A	Esquivada

Quando a coisa ficar feia, aperte o botão A (Rolling) para se esquivar dos ataques inimigos. Para rolar longe, aperte → + A

100 MIL PONTOS VALEM UMA VIDA EXTRA!

TODOS OS CHEFES

FASE 1

Fique esperto com a viga que ele roda. Tente acertá-lo nos intervalos. Caso contrário, fuja de seus ataques e... magia nele!

FASE 2

Tente agarrar e jogar o espertinho bem longe. O cara é ENORME. Se a coisa apertar, use magia, OK?

FASE 3

O monstrão verde corre pra cima para trucidá-lo. Seja mais esperto e vá pra cima dele primeiro

FASE 4

Esta mulher misteriosa transforma o cara em sapo. UAU!

Um dragão chega com o anfíbio entre os dentes e começa a atacar. Livre-se dele com voadoras

Depois que você derrota o dragão, a mulher volta. Ela tenta cortá-lo com uma lâmina. Acerte-a de lado

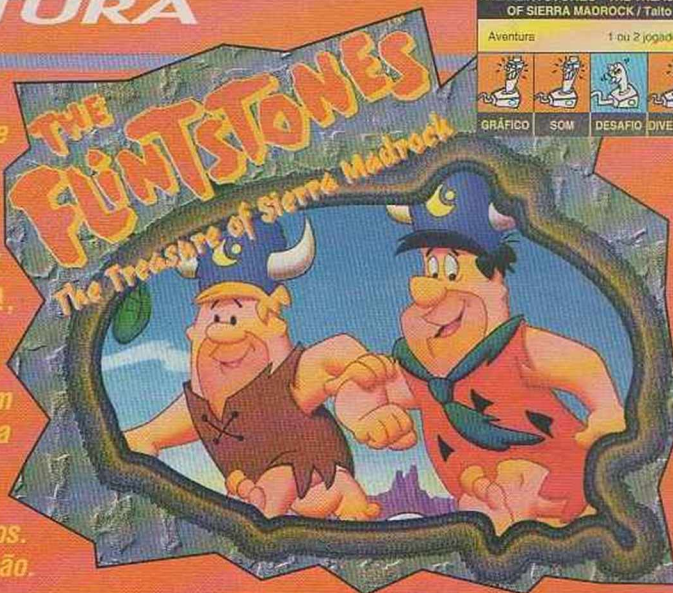
FASE 5

O cidadão não é o Multi-Homem mas se multiplica bem na sua frente. Dê cambalhotas para desviar e pegue-o pelas costas

Em seguida pinta um carinha amarelo. Dê voadoras quando ele vier pra cima de você. Se ele chegar perto, encha-o de socos

Este cara enorme de metal pensa que é o Senhor do Universo. Reserve um bom estoque de magias para acabar com a festa dele

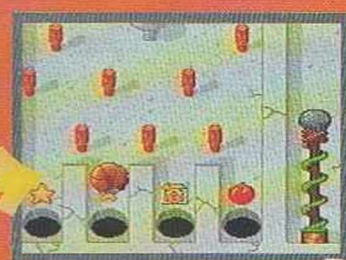
THE FLINTSTONES - THE TREASURE OF SIERRA MADROCK / Taito			
Aventura		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Não é só a moçada com mais de trinta que é fã desta família Idade da Pedra. A moçada também se liga. A Taito sabe disso e lançou dois novos jogos. O primeiro foi The Surprise at the Dinosaurs Peak!, para o Nintendo. Agora pinta esta animada aventura para o SNES. O game é legalzinho e tem gráficos bem animados. Na abertura rola aquela música tradicional da apresentação dos desenhos animados. Não é um jogo para se arrancar os cabelos. Mas vale umas horinhas de diversão.

OS BÚFALOS D'ÁGUA

Quando Fred e Barney usam chapéus com chifres de búfalos....sai debaixo. Algo vai rolar no clube onde o fortão e o nanico se divertem semanalmente. Desta vez, o chefe do clube anuncia que vai se aposentar e um sucessor será nomeado. A dupla fica muito animada: para ser o novo líder, basta encontrar um tesouro na misteriosa Sierra Medrock. Mas não vai ser nada fácil.....Vamos acompanhar alguns momentos desta empreitada para ver no que dá.

JOGANDO SOZINHO OU COM UM AMIGO, AS ETAPAS ROLAM COM FRED E BARNEY SE ALTERNANDO. OUSEJA: UMA VEZ DE CADA,FALOU?

Este mapa indica o caminho. Como? Você joga uma espécie de dado. O número indica quantas casas andar

Fred andou duas casas e tem de enfrentar o gorilão. Clavadas nele!

Que tal um pinball? Você encara uma partida com direito a três bolinhas. Esta diversão está no Park

O lance do jogo é acumular itens. Pegue as estrelas, suba no coqueiro e fuja dos touros

Agora é a vez do Barney. Arrebente os baús com a clava. Há itens neles

Barney dançou: levou uma bronca de Bete e volta para trás. Sem choro!

No final da fase, rola um bingo. Cada fileira cheia vale uma vidinha (1 UP)

O Fred deu azar. Wilma está atrás dele e o leva de volta ao ponto de partida

O nanico de novo. Suba no tatu-bola para ver o que há na casa lá em cima

STADIUM - Vence quem completar três voltas bem rapidinho. Nos trechos com lama, pule

COMANDOS		
	X	Aciona mapa
	B	Pula
	A ou Y	Dá clavadas
	L ou R segurado + Direcional	Corre

LUGARES PARA VISITAR

CAFE - Abasteça com sanduíches e sucos

STADIUM - Uma corrida em 3D. O vencedor ganha Power

HEART - Fase de Bônus

PARK - Conforme a letra, pinta um jogo diferente

Super Baseball 2020

O beisebol é o esporte Nº 1 da América, tanto que Michael Jordan abandonou o seu reinado no basquete da NBA para ser um simples rebatedor. E como agora os ianques estão aprendendo a curtir futebol, nada mais justo que os brazucas começarem a conhecer beisebol. Este lançamento da Tradewest é uma forma divertida de tomar contato com o esquema do jogo: ele esbanja sofisticação.

CYBER EGG STADIUM

É o maior e mais moderno estádio de beisebol do mundo e estas são suas áreas principais.

HOME RUN ZONE
Para acertar esta zona, você precisa bater bem certeiro na bola. Se conseguir, ganha uma bela grana

JUMPING ZONE
Os protetores que os atletas usam reagem com equipamentos da zona. Com isso, a capacidade de pulo aumenta várias vezes

FAIR ZONE
É a maior zona de pontos. Estas são as arquibancadas que são protegidas por vidro reforçado

STOP ZONES
Tenha cuidado nesta zona. Quando a bola bate aqui, ela pára imediatamente

FOUL ZONE
É a zona de faltas. Fique esperto para não mandar a bola nesta área

Beisebol Cibernético

Super Baseball 2020, como o próprio nome sugere, mostra um beisebol futurista. As partidas são realizadas num superestádio, o Cyber Egg, tão sofisticado que tem uma cobertura de vidro para proteger os espectadores de inevitáveis boladas. Os jogadores usam óculos especiais, proteções de cerâmica e incríveis foguetinhos nas costas, que possibilitam saltos animais. Além disso, você também pode jogar com uns robozinhos invocados.

Jogadas impossíveis

O jogo segue a dinâmica normal do beisebol. Você tem que rebater a bola o mais distante possível e correr para as bases. Quando estiver lançando, o negócio é mandar bolas difíceis para o adversário e ser bem rápido na hora de recuperar a bola rebatida. A novidade do game é que você pode realizar jogadas inacreditáveis como lançamentos a mais de 200 milhas/hora, pular vários metros, pegar bolas impossíveis e muito mais. As jogadas bem sucedidas são premiadas com dinheiro, para comprar robôs ou proteções mais eficientes para seus atletas.

ENTENDENDO OS MARCADORES

BATIDAS/ AVARIAS
Resultado das últimas quatro rebatidas no jogo e Marcador de Avarias da Armadura do jogador

NOME E DADOS DO BATEDOR
AV - Média de batidas por partida
HR - Home Runs - Quantas voltas completas (todas as bases) ele conseguiu numa única batida

NOME E DADOS DO LANÇADOR
Quantas bolas suas foram rebatidas. Quanto menor o número, melhor o lançador.

CURRENT INNING AND SCORE FOR EACH TEAM
Quem está ganhando e perdendo, com o placar de cada time

PLAYER 2 or COMPUTER
Grana acumulada pelo time do jogador com o Joystick 2 (ou computador)

PLAYER 1 TEAM PRIZE MONEY
Grana acumulada pelo time do jogador com o Joystick 1

AS BASES
Status das Bases (vazias ou ocupadas)

BALLS, STRIKES E OUTS
BALLS - Erros do lançador
STRIKES - Erros do batedor
OUTS - jogadores que saíram
(Foram queimados/ Ou erraram três chances/ Ou as bolas que eles rebateram foram pegas no ar)

LANCES DE JOGO

Que sacanagem! O arremessador acertou em cheio a loirona rebatedora

Esta é a tela de opções. Você pode observar o rendimento dos atletas, fazer substituições, comprar robôs, novas proteções e muito mais

COMANDOS

L ou R - Time Out (opções)

NO ARREMESSO	NA REBATIDA
A - Arremessa	A - Rebate
A+Direcional - Arremessa com efeito	X - Rebate bola alta
	B+Direcional - Anda na base

A mais famosa das séries de ficção científica finalmente aterrissa nos consoles de 16 bits. Star Trek: The Next Generation *é um game cabeça, cheio de textos para ler e com interface típica de games para PC. O cart mistura adventure com ação e deve agradar os milhares fãs da Enterprise espalhados pelos quatro cantos do planeta.*

Apesar de muito bem-feito, o jogo apresenta um grave problema para quem não manja bem inglês. Todas as decisões que você precisa tomar devem ser baseadas nos longos textos que pintam no decorrer da partida. Para facilitar a sua vida, AÇÃO GAMES *preparou esta matéria especial. Aqui você vai ficar sabendo o mínimo necessário para decolar no universo mágico de* Star Trek: The Next Generation. *Aperte os cintos, coloque a paciência de molho e embarque nesta viagem. Você não se arrependerá!!*

A Nova Geração continua a saga iniciada pelo capitão Kirk há 25 anos

NOVA GERAÇÃO

Star Trek é um mito da ficção científica. Além de vários filmes, a história criada por Gene Rodenberry já rendeu quatro seriados de tevê: Star Trek (o original), The Next Generation (TNG), Deep Space Nine e o recém-lançado Voyager. Este game é fidelíssimo aos episódios do TNG, trazendo o Capitão Jean-Luc Picard e sua tripulação.

O QUE ROLA

O GAME PODE SER DIVIDIDO EM TRÊS PARTES: *NAVEGAÇÃO DA ENTERPRISE, COMBATE AÉREO E MISSÕES DE EXPLORAÇÃO DE PLANETAS*. NESTAS EXPEDIÇÕES, ONDE VOCÊ ENCONTRARÁ PROBLEMAS DIFERENTES PARA RESOLVER, PODE-SE LEVAR DE DOIS A QUATRO TRIPULANTES – DE UM TOTAL DE DEZENOVE. O LANCE É COMPOR BEM O GRUPO QUE REALIZARÁ AS MISSÕES. FIQUE LIGADO NAS CARACTERÍSTICAS DE CADA UM DOS SETE TRIPULANTES PRINCIPAIS DA ENTRERPRISE.

PRINCIPAIS PASSOS

Este cart é bem complicado. Para você não ficar perdido, saque bem os passos que deve seguir para entrar no Universo da Nova Geração. As oito áreas às quais você tem acesso estão explicadas a seguir. Boa sorte!

Acessar Communications e conhecer a situação

Ir ao Ready Room para receber instruções do Capitão Picard

Acessar a tela CONN para viajar ao local indicado pelo capitão

Checar os dados básicos sobre seu destino no Sensors

Com as informações na mão, dar uma passadinha no Engineering para dar aquele trato na Enterprise

Ir ao Transporter para saber se precisa recrutar uma equipe (no caso de missão externa)

Aguardar um Hail (chamado) e ir à tela Communications

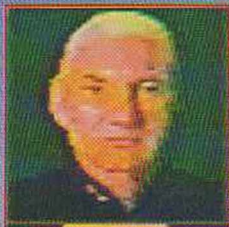
Se o radar detectar um inimigo, vá correndo para Tactical e comece a batalha

Se você perder, adeus: é Game Over mesmo. Se vencer, vá ao Engineering para restaurar sua nave

Agora é só fazer tudo de novo...

Versões iguais com comandos fase a fase

As versões do game para SNES e Mega são praticamente idênticas. Apenas alguns detalhes mudam: na versão de SNES, o som ficou ligeiramente melhor e os planetas são um pouco maiores. Fora isso, só os comandos são diferentes nos dois joysticks. Mas fique esperto: a função de cada botão muda conforme a fase que você está debulhando. Por isso, você terá de ir sacando os controles conforme avança no game.

OS 7 BRAVOS

A maior habilidade do Capitão Picard é interrogar as pessoas. Tem conhecimentos de arqueologia

William Riker é o braço direito de Picard. Maneja um phaser como ninguém. Reage de maneira meio emocional e é muito instintivo

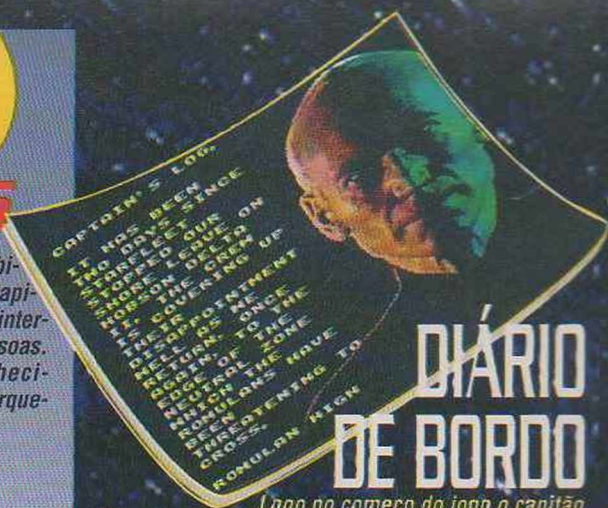
Beverly Crusher é a médica da tripulação. Perita em ciências biológicas, cibernéticas e regeneração, pode curar homens e aliens

Data é gerente de operações. Andróide, tem muita força e consegue detectar coisas que passam batidas aos humanos

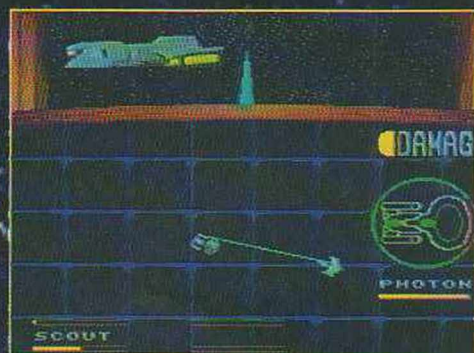
Deanna Troi é a conselheira da nave. Tem poderes para-normais, podendo intuir ou comunicar-se telepaticamente

Geordi Laforge é o engenheiro-chefe. Sua visão artificial de tecta imagens invisíveis para os outros. É o melhor leitor do Tricorder

Worf é o responsável pela segurança. Como todo Klingon que se preza, é muito forte e bom de briga

DIÁRIO DE BORDO

Logo no começo do jogo o capitão Picard aparece para explicar a presente situação. O primeiro problema é com os Romulanos

COMBATE AÉREO

Tente evitar o conflito. Mas se for inevitável, certifique-se que você tem escudo suficiente para agüentar o tranco

Não marque touca. Você dispõe de tiros normais e laser. Pau neles!

Tela é muito louca: o inimigo em cima e vocês dois na parte de baixo. Fique de olho no Damage (lado direito) para sacar o estrago que está sofrendo

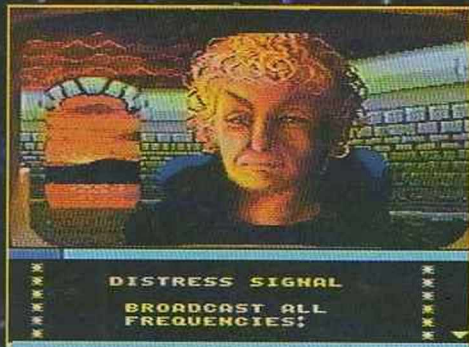
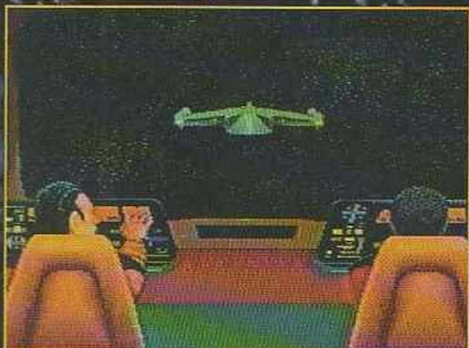
Continua

POR DENTRO DA ENTERPRISE

A Enterprise é sua casa e quartel-general ao mesmo tempo. Conhecê-la é fundamental. Todas as ações começam na Enterprise. Desde decisões sobre quais planetas atacar até qual equipe deve ser levada para missões externas, passando pela navegação em si. Portanto, nada melhor que conhecer a nave em todos os seus detalhes. Vamos lá.

Este mapa mostra toda a extensão da Enterprise. Use o Direcional para se deslocar entre suas divisões

COMMUNICATIONS

Tela usada para se comunicar com outras naves, decidir seu rumo de navegação para regiões distantes etc. É aqui que você decide seu destino. Há uma lista de lugares para onde você pode ir. Faça sua opção... boa viagem.

Logo no início de uma partida, esta mulher aparece. E você fica sabendo que precisa tomar uma atitude. Ou seja: escolher um destino e se dirigir a ele

Toda vez que alguma nave se aproximar, você ouvirá um zunido. Vá até Communications para sacar se é um inimigo que se aproxima. Se positivo, corra até Tatical para enfrentá-lo

Nada de preguiça: leia todos os textos

CONN

Para decidir seu destino. Esta tela aparece logo abaixo do Communications. Cheque as informações básicas do lado direito: distância e tempo do planeta para onde quer ir são as mais importantes.

Escolha um destino. Mas não vá aleatoriamente: siga as instruções do capitão

CONN
DISTANC 69,4
TIM 0,15
HEADIN 58/ 4
BEARIN 349/ 2
WAR 6,2
WARNING: SAFE WARP EXCEEDED
EN ROUTE TO:
CODIS MU VIA
CODIS NU I
CODIS NU II
CODIS NU III
CODIS NU IV
CODIS NU V
CODIS NU VI

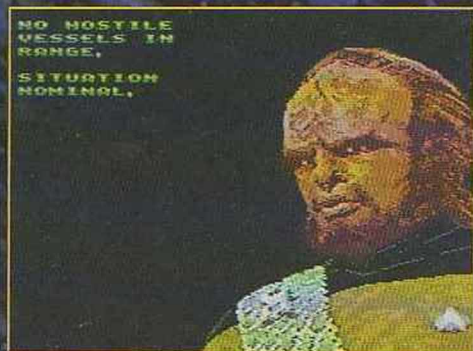
Os planetas são ramificados em diversas partes. Não adianta ir para Codis. É muito vago. Você pode ir para Codis MU VI A, por exemplo

SENSORS

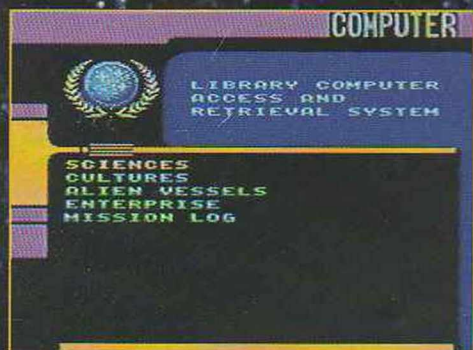
Os sensores são uma verdadeira enciclopédia sobre as condições de planetas e naves. Estes dados permitem saber se há ou não oxigênio em algum planeta. Mais uma vez, muitas informações são irrelevantes para suas missões.

Os sensores fornecem um quadro com informações a respeito do lugar onde você se encontra

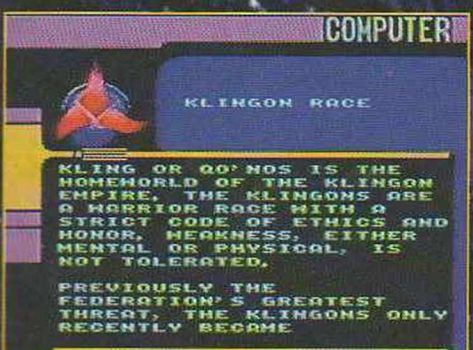
TACTICAL

O local da tática ou da estratégia de combate. Você só deve entrar nesta sala quando estiver para entrar em combate. É aqui que você comanda a Enterprise nas batalhas. O visual é bem louco.

Quando as coisas estão calmas nem rola tática. Este é o aviso da foto

COMPUTER

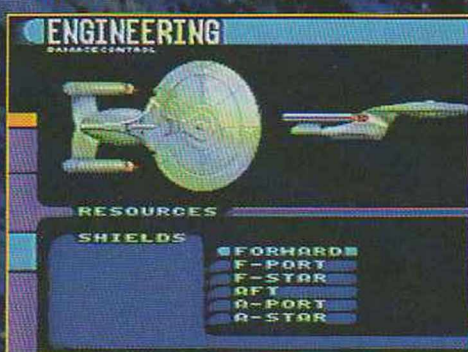
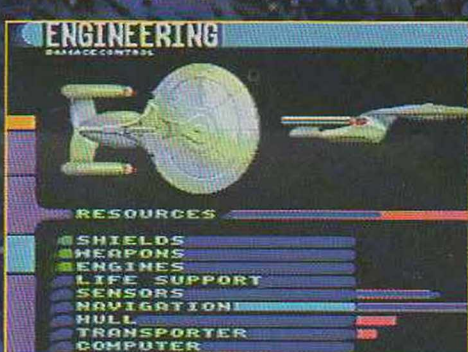
O computador é também uma grande fonte de informações: fornece dados da Star Fleet, de planetas e outras formas de conhecimento. Nem sempre o que ele tem a dizer é essencial para o jogo. Importante: é na tela do computador que você salva o jogo e pega passwords para recomeçar de onde parou.

Algumas informações que você acessa no computador: cultura, ciências, dados da Enterprise...

A missão da Enterprise: fazer pesquisas e travar contato com outros povos e raças

Os Romulanos são humanóides que têm orelhas pontiagudas

Já os Klingons são uma raça guerreira, que preza a honra e a ética. Mas fraquezas mentais ou físicas não são toleradas

ENGINEERING

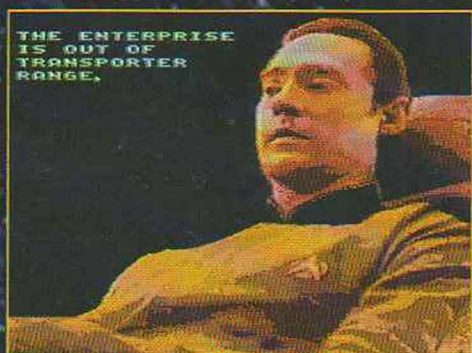
A engenharia da nave funciona como oficina de reparos e galpão para incrementar a Enterprise. Equipe sua nave para enfrentar os combates. Escudos (Shields) e Armas (Weapons) são fundamentais. Aliás, preocupe-se com proteção em primeiro lugar. Só depois de conseguir escudos poderosos é que você deve ir atrás de armas detonantes. Volte à engenharia após uma batalha. Tente consertar os estragos adquiridos em combate. Nunca deixe sua nave vulnerável aos ataques de inimigos traiçoeiros!

Você tem recursos limitados para equipar sua nave. São os Resources, que aparecem no marcador vermelho

Shield é essencial. Distribua seus recursos pelos vários tipos de escudo

Volte voando à engenharia após um combate. Repare os danos causados pelo inimigo e continue sua missão

É fundamental escolher as pessoas certas para as missões

TRANSPORTER

Use-o para selecionar seus enviados às missões externas. Essa equipe é conhecida como Away Team. Uma vez montado o grupo, transporte-o ao seu destino. Note que há quatro "vagas" na sua equipe, mas isso não quer dizer que você precisa deslocar uma equipe completa para todas as missões. As mais simples podem ser encaradas com apenas uma dupla. Geordi e Data são os tripulantes mais equilibrados.

Esta é a galera que pode ser escalada para as famosas missões externas. Não vá pelo visual. Preste atenção nas qualidades de cada um antes de escolher

Quando tudo estiver na mais completa paz, você nem poderá selecionar sua moçada (como na foto)

READY ROOM

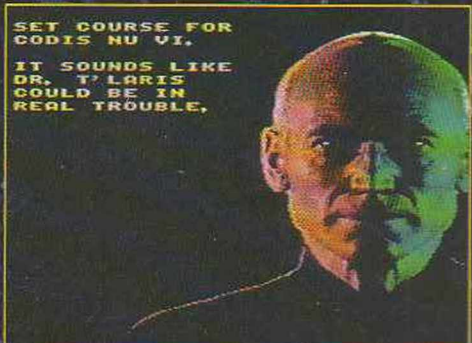
Também conhecido como Briefing Room. É a sala onde você recebe orientações do capitão Picard. Para saber dados a respeito da missão e conhecer claramente seus objetivos.

Quando Picard disser para ir para algum planeta, vá imediatamente

Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Se você vibra com filmes como *Top Gun* espere só para jogar *Tomcat Alley*. Ou melhor, não espere! Vá correndo buscar este CD, pois é um arraso! É simplesmente o melhor simulador já feito para o Sega CD e com certeza, um dos melhores de todos os tempos. Só pra você ter uma idéia, o game é inteirinho feito com imagens digitalizadas. O resultado é animalescamente real! Você vai se sentir como se estivesse no meio de incríveis batalhas aéreas. Isso sem falar na convincente atuação dos personagens. Demais!

PERSEGUINDO RUSSOS

Tomcat Alley é uma verdadeira superprodução da Sega. Só pra ter idéia o diretor do game é Sam Nicholson, responsável por sucessos do cinema como *Ghostbusters* e *Star Trek: The Motion Picture*. Além disso, a música de apresentação conta com a participação de Herbie Hancock, um supertecladista. A história é meio absurda: um louco coronel russo, Alexi Povich, estabelece uma fortaleza em pleno deserto mexicano. O maluco está armado até os dentes, com casamatas equipadas com mísseis terra-ar, dois bombardeiros, dois esquadrões de Migs e o pior de tudo: a CIA desconfia que o maníaco tem armas químicas em seu poder. Acontece que as maiores cidades americanas estão no raio de ação destas mortíferas armas. É óbvio que a sua missão é impedir que o russo pirado e seu exército sanguinário façam alguma besteira.

DETONAÇÃO NAS ALTURAS

Quem se acostumou com jogos fáceis em Sega CD vai se surpreender com este game. Além de ter um visual caprichadíssimo, *Tomcat* tem um desafio detonante. Você vai ter que treinar muito para conseguir efetuar as suas missões. Com certeza o seu esforço não será em vão pois a ação é tão intensa e o visual tão maravilhoso, que você não vai querer parar de jogar. Na maioria dos simuladores você comanda o avião. Mas em *Tomcat* você é o oficial de radar, responsável pelas comunicações e pelas armas. Desta forma, você não tem que se preocupar com os complexos controles do avião, apenas com a parte mais legal: detonar aviões e alvos inimigos em eletrizantes batalhas aéreas. Seu avião é o F-14X Tomcat, um dos mais poderosos caças que existem. O grande problema do CD é que ele é inteiramente falado em inglês e é muito importante entender as instruções que o seu comandante passa. Agora, se você não entende patavinas da língua gringa, não se desespere. Fuçe ao máximo e use o seu bom senso, pois desistir de um game tão bom é quase um crime!

Nós debulhamos Tomcat Alley até o final e aqui estão os melhores momentos das missões.

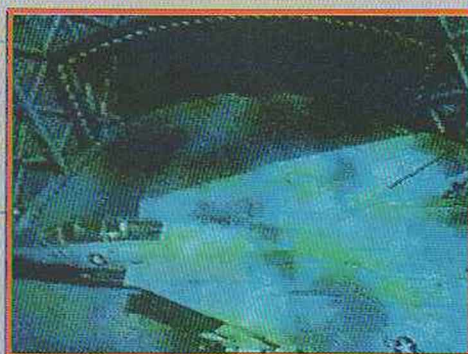
INIMIGO
ARMAS
SELETOR DE ARMAS. AR/SOLO

MIRA
RÁDIO
CÂMERA
FLARE/CHAFF

O seu avião é o Shadow 5 e este é o piloto que faz dupla com você

COMANDOS

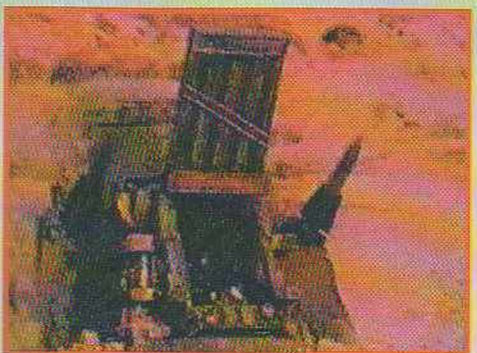
A - Tiro
B - Selecionar itens no painel de comando
DIRECIONAL - Movimentar a mira

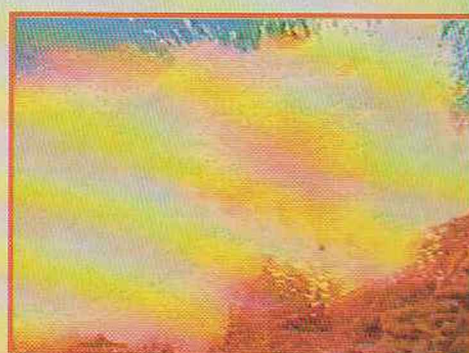
Esta gata pilota o avião Shadow 3. Às vezes ela precisa de ajuda. Salve-a quando pedir

Olha que barato! O seu avião está saindo da base subterrânea

Quando você estoura um avião inimigo dá pra perceber que são modelinhos de plástico. Não esquente

Perigo! Há um inimigo na sua cola. Use o flare/chaff que você engana o míssil. Se preferir, ponha a mira em outro avião. Assim, você tem 50% de chances de se salvar

Este é o final da terceira missão. Jogue as bombas ar-terra nesta ponte. Seja preciso

A nossa amiga está em apuros. Use o míssil ar-ar Phoenix. É o que fica na parte inferior da tela

Para detonar estas casamatas, use os mísseis ar-terra. Se preferir, use o flare chaff. Seja rápido!

Saque este visual. O inimigo mandou o míssil, você usou o flare/chaff e ele passa de raspão. Que sufoco!

Faça a festa nesta base inimiga com as bombas ar-terra. Mire direitinho e dê adeus aos babacas

MANSION OF HIDDEN SOULS/ Sega
CD Aventura — 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

MANSION OF HIDDEN SOULS

Mansion of Hidden Souls é um daqueles games que testam sua paciência e despertam a curiosidade. Você corre o risco de ficar horas e mais horas na frente da tevê entrando e saindo de portas até chegar ao final. É mais uma criação da Sega para o Sega CD. A visão é 360 graus e o som, com as vozes em eco, dá um toque de horror. Quem jogar, não vai se arrepender.

UMA LINDA BORBOLETA

Você é o irmão de uma garota que resolve seguir uma borboleta e vai parar numa estranha mansão. Preocupado, você vai atrás e ao entrar percebe que sua irmã sumiu e há muitas borboletas no lugar. São almas de pessoas que foram transformadas e nunca mais serão libertas. Será este o destino de sua irmã?

SE ORIENTE, RAPAZ

A mansão tem dois andares

PRIMEIRO ANDAR	SEGUNDO ANDAR
À esquerda - Biblioteca	**À esquerda** - Quarto Rosa
À direita - Sala de música	**À direita** - Sala de Jogos
Ao fundo, à esquerda - Lareira	**Ao fundo, à esquerda** - Sala de Pintura

GRANDES MACETES

Comece no térreo na porta do fundo e encontre o diário, que serve para salvar o jogo. Vá para a Sala de Jogos. Veja a mensagem do Quadro Escuro e vá ao Quarto Rosa.

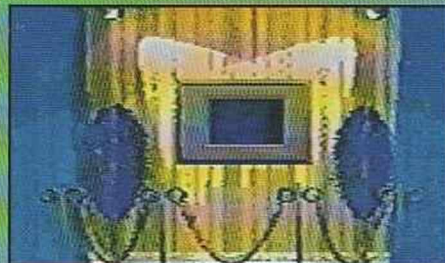
A primeira chave está embaixo deste sofá perto do armário

Use a chave para abrir a Sala de Pintura. Vasculhe tudo com muito cuidado

Foque o quadro e vá para a esquerda. Pegue a chave. Dê uma volta na Sala de Música

Vá até a Sala de Pintura. Observe o quadro com desenho estranho. Ele faz você sair no porão das velas, que fica na Biblioteca.

Um livro especial dá uma dica. Algo como "tente achar uma luz". A chave pra abrir a Biblioteca por dentro está embaixo de um livro, na estante.

Entre na Sala de Jogos. Procure um alvo de dardos e vasculhe até achar uma caixa de fósforos. Mas só depois de olhar a mensagem do Quadro Escuro!

Ao completar uma etapa, volte sempre ao Quadro Escuro e veja o próximo passo a seguir

É a vez do grande segredo. Observe bem o alvo de dardos. Acenda as velas do porão de acordo com a posição dos dardos. A cada dardo, corresponde uma vela.

Onde não há dardo, a vela fica apagada. Fazendo isso, você abre uma passagem secreta

COMANDOS	
A	Seleciona item
C	Usa item
↑	Abre portas e apaga velas

ROTEIRO COMPLETO

Depois de fugir da estátua no porão, siga este roteiro para chegar ao final:

• Quadro Escuro • Relógio - Na Sala de Pintura • Quadro • Candelabro - Na Sala de Música • Sala da Lareira • Pegue a chave clara • Abra o armário • Pegue o emblema de uvas • Volte à lareira • Colo- que o emblema • Aparece escada • Escolha a porta 3 • Aparece espelho • Quadro • Cristal - No Quarto Rosa • Porta 3 - **Seqüência para abrir as portas:** 3, 33, 777, 345, 333, 12, 27

ITENS

Chaves escuras - Abrem portas de quartos

Chave clara - Abre porta do armário da Biblioteca

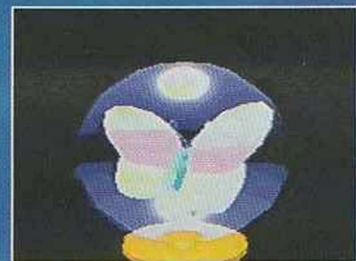
Emblema de Uvas - Serve para colocar na passagem secreta da lareira

Flor - Coloque no pedestal para eliminar a água dos pilares

Cristal - Quebra o espelho da sala secreta

Relógio - Marca seu tempo. Você tem até a meia-noite para salvar sua irmã

Candelabro - Para entrar na lareira

O Guardião de Pedra toma conta da passagem secreta que sai do porão das velas

Eis aí sua linda irmãzinha feito borboleta. Você vai conseguir salvá-la?

Olha aí a borboleta que vai voltar a ser garota! Fim

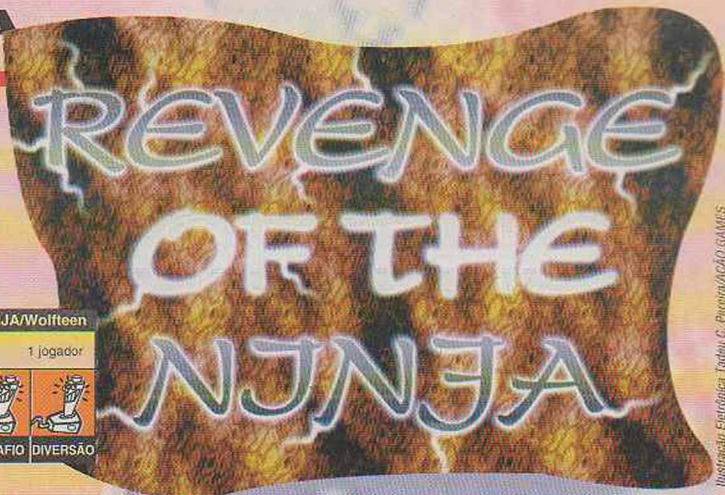



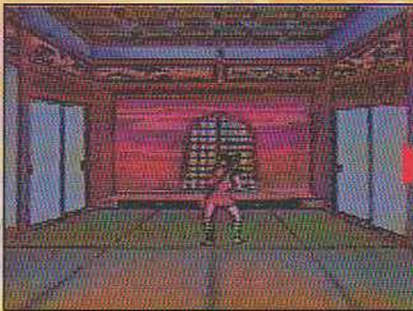
Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

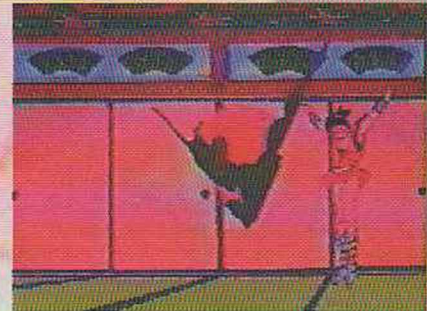
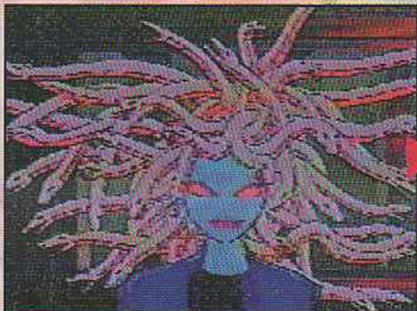
Vem pintando mais um game para o já popular Sega CD. É Revenge of the Ninja. Com gráficos bonitos e história que lembra muito Dragon's Lair, esta nova aventura não exige muito de habilidade nem raciocínio do gamemaníaco. A principal sacada é usar o Direcional orientando-se pelas setas e apertar os botões quando pintam no cenário. Assim, o héroi, um jovem ninja, vai conseguir salvar a princesa. Muito original...

São dezoito estágios naquele pique de desenho animado. Acompanhe alguns lances

O guerreiro chega pela água...

....e enfrenta paredes com pregos e lanças que saem do chão

Passa um sufoco danado para livrar-se das caveiras que puxam seus pés.....

...e ainda tem de encontrar a porta certa. Vá para a direita

Ao cair neste poço, aperte B várias vezes para prender o gancho à borda....

...e voltar com tudo para encarar o samurai que atira bolas de fumaça....

Mas o pior é esta medusa muito louca....que pinta antes de um monstro imenso

Use sua habilidade para livrar-se do peixão

Mas depois deste dragão de muitas cabeças.....

...finalmente o beijo de recompensa. FIM

GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR

GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR/Absolute
Aventura — 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS	
A	Seleciona arma
B	Usa arma
C	Pula

O Pateta é o personagem mais atrapalhado e carinhoso que que Walt Disney criou. E agora que ele chega ao seu primeiro cart para Mega, a gente não podia deixar de adr o jogo. Infelizmente sua estréia no console não ficou a altura de seu carisma. Os gráficos são bonitinhos e o som tem efeitos legais, principalmente quando o nosso amigo ganha uma vida extra. Mas os cenários não mudam muito, o que torna a ação repetitiva. O game vale pela simpatia do Pateta e seus inimitáveis trejeitos.

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Este é a tela de ajuda (Help). Em cima de cada objeto aparece um balãozinho dizendo se é bom (good) ou mau (bad)

Quando você ativa este dispositivo, saem foguetinhos que destróem os inimigos da tela durante alguns segundos

Surpresa! De repente você encontra o Pluto no meio do caminho e ganha uma vida extra

Este bonequinho de chapéu vermelho ajuda você. Use o chapéu para pular e explorar o alto. O de chapéu amarelo é seu inimigo

CUIDANDO DO MUSEU

Pateta é faxineiro no Museu de História do Prof. Ludovico, onde haverá uma importante exposição. Nosso herói deve deixar o museu em ordem para ser promovido. Pateta resolve fazer um bom serviço e vai usar sua nova invenção: um dispositivo que permite alcançar objetos distantes. Acontece que Bafo-de-Onça é o outro faxineiro, ouviu toda a conversa e promete azarar o nosso querido trapalhão.

TELA DE AJUDA

Uma das novidades deste game é a tela de ajuda (Help), que mostra todos os personagens e armas que ajudam ou atrapalham a sua jornada. Feito isto, o lance é sair pegando os amendoins (que repõem energia) e algumas armas bem legais, como uma casa com passarinhos que carregam os inimigos para fora da tela. Demais!

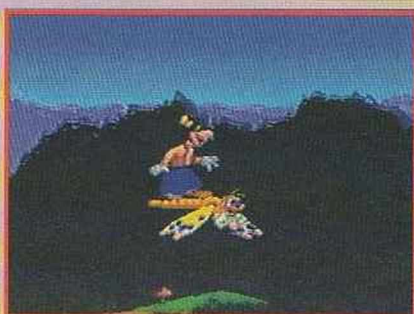
ITENS

carregam os inimigos da tela

invencibilidade temporária

joga bolas nos inimigos

destrói os inimigos

joga bolas de tênis nos inimigos

A borboleta é sua amiga. Pegue uma caroninha esperta com ela

O pentelho do Bafo-de-Onça sempre aparece pra atrapalhar. Detone-os

Este é o Pateta depois que encontra o apito de trem. O bicho sai descabelado no melhor estilo vaca-louca

Aproveite que estas abelhas estão dormindo e detone-as pois suas picadas tiram um amendoim de energia

Vá de rolê na roda de pedraem cima deste dinossauro. Dá pra pegar um monte de balões amarelos

Dragon Ball Z

Depois da chegada de Dragon Ball Z 2, para SNES, começa a pintar nas locadoras a primeira versão do game, agora para debulhadores de Mega. A série Dragon Ball Z faz o maior sucesso no Japão. Também, não é para menos. Os personagens vieram das histórias em quadrinhos, foram para os desenhos animados e depois para os arcades. O jogo traz onze lutadores diferentes e a ação consiste em duelos entre eles. Os gráficos são bonitinhos mas a ação repetitiva acabou comprometendo a diversão. Mesmo assim, os personagens, desenhados com um traço tipicamente japonês, podem agradar, pois são ágeis e cheios de magia.

DECIFRANDO O CART

O grande problema de Dragon Ball é que o cartucho e o manual são japoneses e por isso, indecifráveis para a maioria dos jogadores. O lance é fuçar o jogo de todo jeito até descobrir sua dinâmica de funcionamento.

DRAGON BALL Z / Bandai			
Luta		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS

ESTES COMANDOS SÃO VÁLIDOS COM O SEU LUTADOR À ESQUERDA

- A - Soco
- B - Chute
- C - Ir para o céu/voltar para o solo
- A+B - Recarregar o power (nível de magia)
- ← → + A - Magia de tiro
- → ↘ ↓ ↙ ← + A - Magia de raio
- ↓ ↙ ← → + A - Magia de raio que engana o inimigo
- → ← → + A - Magia que ofusca e paralisa momentaneamente o inimigo
- ← + A ou → ← + A - Defender magia grande

A parte de cima da tela indica o nível de vida (life). Depois vem o nível de magia (power) e a posição dos lutadores

A tela se divide quando os lutadores se afastam muito um do outro. O mesmo ocorre quando um está em cima e outro embaixo

Uma boa maneira de recarregar a sua magia e não ser incomodado pelo inimigo é usar a magia que ofusca enquanto se recarrega

Esta é a magia que engana o inimigo em ação. Ele está na parte de cima e você embaixo. Acerte-o quando ele menos esperar

BARNEY'S HIDE & SEEK GAMES

Finalmente pinta um jogo para você trazer aquele seu irmãozinho de cinco anos para o mundo dos games. É Barney's Hide & Seek Games, um jogo educativo que os pirralhinhos vão curtir a valer. Barney é um dinossaurinho muito amoroso que está brincando de esconde-esconde num parque com alguns amigos. O lance é percorrer a fase e encontrar os amiguinhos e seus brinquedos. Os gráficos são bem coloridos e o som é legalzinho. À medida que encontra coisas pelo caminho, Barney vai dizendo o que é. Mas, por ser um game educativo, deveria trazer a opção de outras línguas, como em alguns jogos do gênero. Pegue o caçulinha no colo e mande ver.

BARNEY'S HIDE & SEEK GAMES Sega			
Educativo		1 jogador	
Lançamento Tec Toy			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

MEGA

DINO DANDO ROLÊ

As caixas de presentes escondem os brinquedos que Barney deve recuperar

Além de procurar os amigos e presentes, o simpático dinossauro pratica boas ações, como pôr o lixo na lata e regar plantas

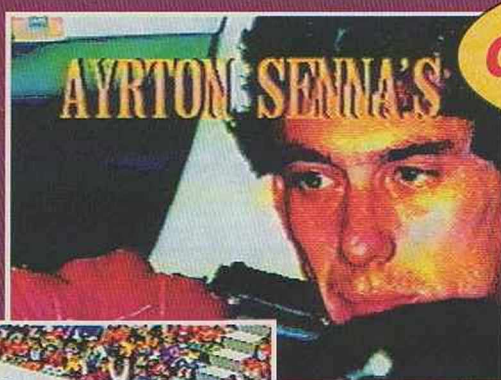
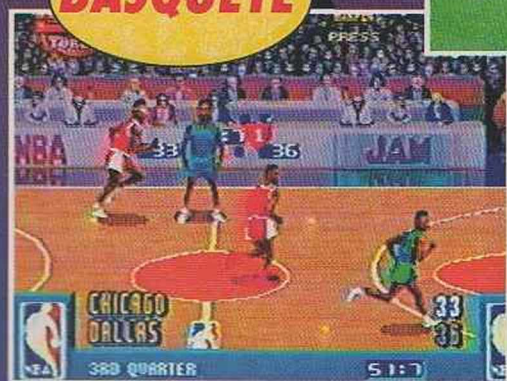
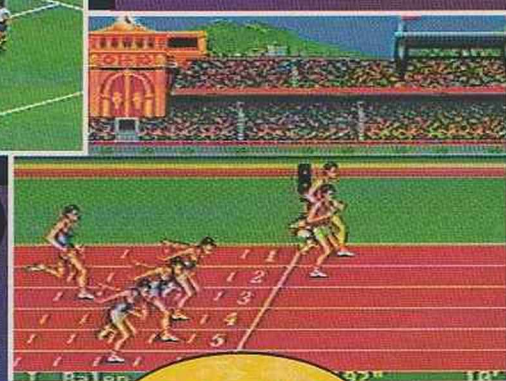
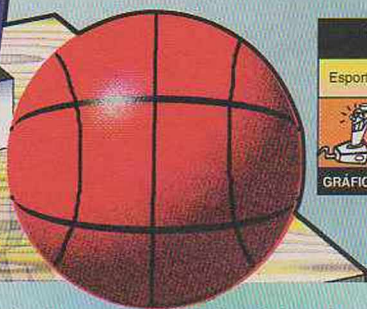
Descole uma carona legal nos balões de gás ou em nuvens

São quatro etapas. Esta é a fase do mar. Vá de carona na tartaruga

Na fazenda, dê uma força pra vaquinha pegando a comida pra ela

OS COMANDOS SÃO SIMPLES: OS BOTÕES A, B E C, PEGAM COISAS, PULAM E SOLTAM BEIJOS

VOCÊ MUDA DE FASE MESMO SEM PEGAR TODOS OS BRINQUEDOS E ENCONTRAR OS AMIGOS

PARA SE DEFENDER DA MAGIA DE TIRO, COLOQUE O DIRECIONAL PARA TRÁS

Estamos no meio de uma verdadeira febre de games de basquete. Os lançamentos se multiplicaram e a galera das bombetas coloridas gasta o dedo em disputadas partidas. A Electronic Arts não poderia ficar de fora, afinal ela é famosa por seus jogos de esporte. O problema é que apesar de toda a sua experiência o game não ficou tão legal quanto poderia. Faltam efeitos sonoros e a jogabilidade não é tão boa como em Lakers vs Celtics, que também pertence ao cast da Electronic Arts. Apesar destas falhas, os amantes do bola ao cesto devem gostar, afinal fã é fã.

BASQUETE FEIJÃO COM ARROZ

NBA Showdown mostra de uma maneira quase burocrática um jogo de basquete. O game seria melhor se tivesse uma certa dose de loucura como em *NBA JAM* e mais efeitos sonoros. Chega a ser constrangedor jogar apenas com o barulho do quicar da bola. Apesar destas falhas, o game tem seus atrativos. Na opção para partidas amistosas, pode-se jogar com times especiais, recheados com astros da liga. São seis times a mais, inclusive as seleções do leste e do oeste. Você também pode jogar uma temporada inteira ou apenas playoffs. Dá pra determinar o tempo de duração de cada quarto: 2, 5, 8 ou 12 minutos. Além disso, você pode fazer substituições, tendo em vista o rendimento de cada jogador. Existe uma tela que fornece notas para os atletas, passe, arremesso etc. Se você quiser ver um lance novamente, basta pedir o replay.

Este é o jogo da seleção do leste contra a do oeste. Só tem astro dos dois lados

A tela da escalação dos jogadores informa o rendimento de cada atleta

Antes de cada partida aparece este típico apresentador americano de esportes

Às vezes pintam lances livres. Você é quem escolhe se quer ou não marcação de faltas

COMANDOS

COM A BOLA		SEM A BOLA		PRESSIONANDO START	
A	Arremessa	A	Pula	A	Replay
B	Passa	B	Muda o controle pro jogador mais próximo da bola	B	Reconfigurar o joystick
		C	Toma a bola	C	Pedido de tempo

ROBOCOP X TERMINATOR

MANHAS ANIMAIS PARA UM CART RADICAL

54 vidas - Para descolar este montão de vidas, aperte Start para pausar o game e digite o seguinte código: C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B e B. Você ouvirá uma estrondosa explosão e irá para uma sala secreta, onde o programador do cart, um tal de John Botti, dirá que você ganhou 54 vidas. Depois, basta sair da sala. O mais legal é que este truque pode ser feito a qualquer momento, na fase que você preferir!

Turbocop! Uma loucura! Para Robocop ficar mais rápido e capaz de dar saltos bem altos, pause o game e entre o código A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C e B. Ufa! É letra que não acaba mais. Mas vale a pena checar o robozão turbinado...

Seleção de armas - Pause o game e digite B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A e B. Se o código entrar, você ouvirá o barulho do tiro de uma metralhadora. Aperte Start para soltar o Pause e segure ↓ no Direcional. Ainda segurando ↓, aperte e segure A, B e C ao mesmo tempo. Você verá um ícone no alto da tela. Com ele, você pode rodar o menu de armas e escolher com qual deseja jogar. Assim que decidir a sua favorita, basta soltar os três botões. Daí é só mandar ver!

BATTLETOADS/ DOUBLE DRAGON

5 vidas - Para começar uma partida com cinco vidas, em vez das três originais, segure ↑, A e B na tela de seleção de personagem e aperte Start. Bingo! Agora você tem cinco vidinhas pra se dar bem!

Seleção de fases com 10 vidas- Selecione um ou dois jogadores na tela de apresentação, pegue o primeiro joystick e aperte ↓, ↑, ↑, ↓, C, A, e B. Um som soará para confirmar que a manha funcionou. Uma tela malucona (Mega Warp Zone) pintará. Daí é so escolher a fase que você quer debulhar.

O pato mais azarado do mundo está de volta. Só pra variar, Tio Patinhas colocou o seu querido sobrinho numa enrascada e Donald vai ter de suar muito pra sair desta. A Sega caprichou nos gráficos e manteve a tradicional qualidade Disney. Mas a movimentação do pato marinheiro ficou comprometida (ele é lento pacas!) e o som ficou apenas bom. Mas a simpatia e o carisma de Donald fazem você esquecer estas falhas e seguir em frente nesta divertida aventura.

Amuleto do azar

Tio Patinhas vai para uma ilha misteriosa e consegue um amuleto de ouro que dá sorte. Mas depois que retorna, o velho pato sofre uma terrível maldição: ele infla e começa a voar como um balão de gás. Para quebrar o encanto, Donald deve voltar à ilha e devolver o amuleto à sua legítima dona: a estátua de uma deusa que está escondida na cripta de um castelo.

Percorrendo a ilha

Você começa com três vidas, mas tem Continues infinitos. O game está dividido em quatro fases, cada uma com dois estágios e um chefe no final. Estas primeiras fases podem ser feitas na ordem que você quiser. Depois, você entra na cripta, passa por mais dois estágios e no final, enfrenta a maldição da deusa. Para dar uma força, Tio Patinhas deixou um diário de viagem com dicas.

FASES — DEBULHAMOS O GAME ATÉ O FINAL

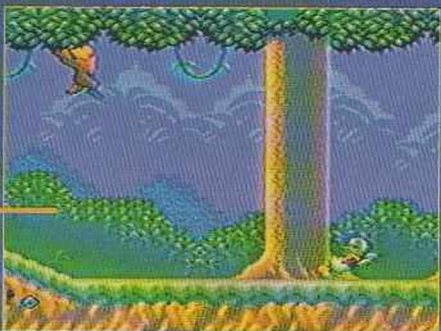
FASE 1 — JUNGLE

Você está numa selva tropical e seus inimigos são macacos, cobras e outros bichos.

1º ESTÁGIO SAVANNA

Vá pulando sobre estes avestruzes que passam no maior gás. Se cair, você é atropelado

2º ESTÁGIO JUNGLE

Suba nestas árvores e pegue os itens. Não se esqueça de chutar pedras nas cobras

CHEFE

O gorilão sai derrubando frutas atrás de você. Saia correndo descabelado. Não tem erro

FASE 2 — INLET

Esta é a fase aquática do game. Você vai cruzar com ostras, peixes e até um navio naufragado.

1º ESTÁGIO UNDER WATER

Empurre a segunda pedra escura que aparece. Você ganha um diamante e uma vida extra

2º ESTÁGIO SUNKEN SHIP

Chute esta pedra: ela vai acertar os inimigos e abrir a caixa amarela pra você descolar um item

CHEFE

Esse tubarão chato ataca bem rápido. Suba a milhão que ele vai se danar no barco

COMANDOS

1 - Atira, chuta e empurra coisas

2 - Pula

ELES ESTÃO NAS CAIXAS

Sorvete Repõe um terço de energia	**Peru** Completa energia
Grana e Diamantes Pontos	**Pimenta** Invencibilidade
Donald Vida extra	

VOLCANO

Agora você terá problemas com morcegos, avalanches de pedras e principalmente com lava.

1º ESTÁGIO - VOLCANO

Jogue a pedra sobre esses espinhos e salte nela no momento certo. Se errar, você perde energia

2º ESTÁGIO - VOLCANO 2

Entre nesta passagem antes da cachoeira de lava. Ela vai conduzi-lo ao caminho certo

CHEFE

Desta vez, a treta é com essas pedras que passam rolando. Corra delas

A MAIORIA DAS FASES ESCONDE UMA VIDA. PROCURE

VALLEY

Você está quase terminando. Fique esperto com as abelhas e com as cabras selvagens.

1º ESTÁGIO VALLEY

No alto destas pedras há uma vida extra. Suba pulando de pedra em pedra e pegue-a

2º ESTÁGIO ICE CAVERN

Chute esta pedra de gelo no focinho do peixe espada. Ela vai ficar entalada e você pode usá-la como apoio para pular

CHEFE

Esta águia tenta pegar você. Não há segredo. Saia no pinote que ela se esborracha sozinha

FASE FINAL THE SHRINE

Finalmente você está no castelo e agora precisa achar a cripta com a estátua.

1º ESTÁGIO SHRINE 1

Fique esperto com os caranguejos e piranhas. Desvie deles ou pule em cima

2º ESTÁGIO SHRINE 2

Neste ponto, pare. Caia no fosso. Note a direção indicada pelo desenho na parede e siga-a

CHEFE

Enfim a estátua. Desvie dos ataques e chute pedras. Depois, fique do lado esquerdo e pule em cima quando ela se dividir em três

4 DIAS DE AVENTURA

Fiel é o adjetivo mais apropriado para descrever este simulador de rally. As corridas de F1 sempre despertaram maior interesse nas softhouses e por isso os simuladores de rallys nunca foram muito fiéis à realidade nesta modalidade. Fazer um bom game de rally não é uma tarefa fácil: o carro enfrenta diversos tipos de terrenos e deve reagir de forma diferente em cada um. E não é moleza colocar todos os desempenhos na memória. O jogador precisa ter um controle quase total para guiar numa prova dessas. A Accolade conseguiu esta proeza: fazer um jogo bem realista. Mas a jogabilidade ficou PÉSSIMA. É realmente uma pena. O som é incrível e os gráficos, usando o bit mapping, ficaram um desbunde. Vale pelo visual e pela sensação de se estar enfrentando muitas intempéries.

Você participa de uma prova de rally realizada na Inglaterra com duração de 4 dias. Estes dias são longos e você tem 35 etapas para cumprir. Rola chuva, tempo nublado, neve e terrenos acidentados. Seu objetivo é completar o percurso no menor tempo. A cada etapa cumprida seu tempo e dos demais concorrentes é avaliado. A contagem é cumulativa, ou seja: nem sempre o primeiro colocado no final será o vencedor. O tempo para completar as etapas é limitado.

RALLY / Accolade

Simulador 1 a 30 jogadores alternados

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Todos têm motores de 4 cilindros e 16 válvulas com turbo

FORD
É rápido e veloz, mas ruim nas curvas

LANCIA
Tem bom conjunto, mas estabilidade ruim

MITSUBISHI
Lento, porém estável

SUBARU
Não tão rápido quanto o Ford, mas a estabilidade é 10

TOYOTA
É lento e mais estável que o Mitsubishi

SERVICE CAR: NÃO DESCUIDE DA MANUTENÇÃO. A CADA INTERVALO, CHEQUE FREIOS E TURBO

QUE TAL UM BOM RALLY NA SALA DA SUA CASA? O GAME ACEITA ATÉ 30 JOGADORES ALTERNADOS

POR ONDE PASSAM AS RODAS

Saque os terrenos que você terá de enfrentar. Não esqueça que para cada tipo de chão, o carro dá uma resposta.

Floresta - Uma mistura de areia e terra batida com cascalho

Lama - Exige muito braço

Realizar curvas é quase impossível

Pode estar seco ou molhado

NAVEGADOR

O navegador fala o tempo todo avisando o que virá na pista: subida, descida, retão, curvas (à direita ou esquerda) ou quando a pista está fechada. Ele informa também o ângulo das curvas, de 1 à 7 Quanto maior o número, mais suave é a curva.

Seu o vidro ficar estilhaçado, significa que na próxima batida você já era

O carro não roda na pista, ele capota mesmo!

AJUDA-ATRAPALHA

O corredor pode usar ou não a instrumentação disponível. Dependendo da sua habilidade, estes instrumentos de ajuda podem atrapalhar.....

Painel - Pode ser retirado

Marcha - Automática ou manual

Auto breaks - Dá a velocidade certa para fazer curvas

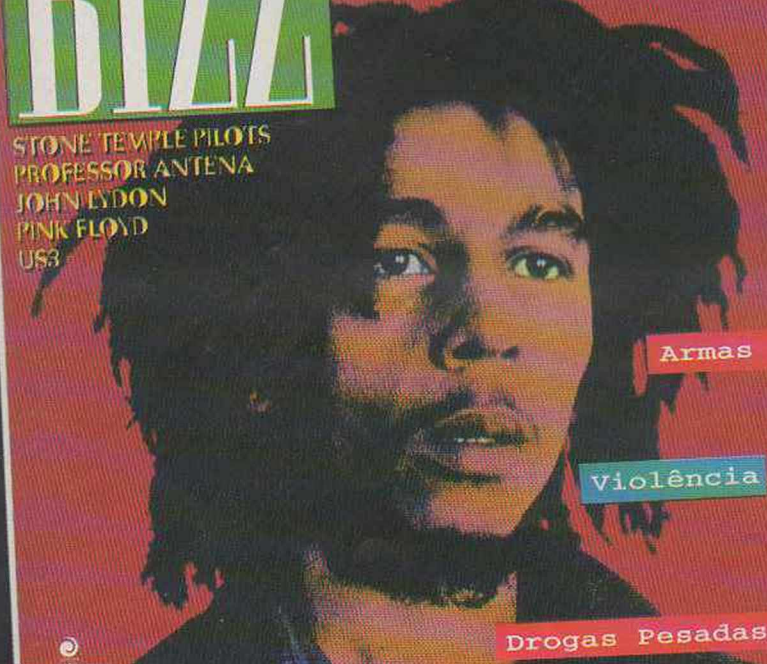
Imunidade - Deixa seu carro imune à batidas

Mensagens escritas - Podem ser retiradas. Fica só a voz do navegador
Você ainda pode eliminar o retrovisor e a mensagem falada do navegador

CONFIGURAÇÃO

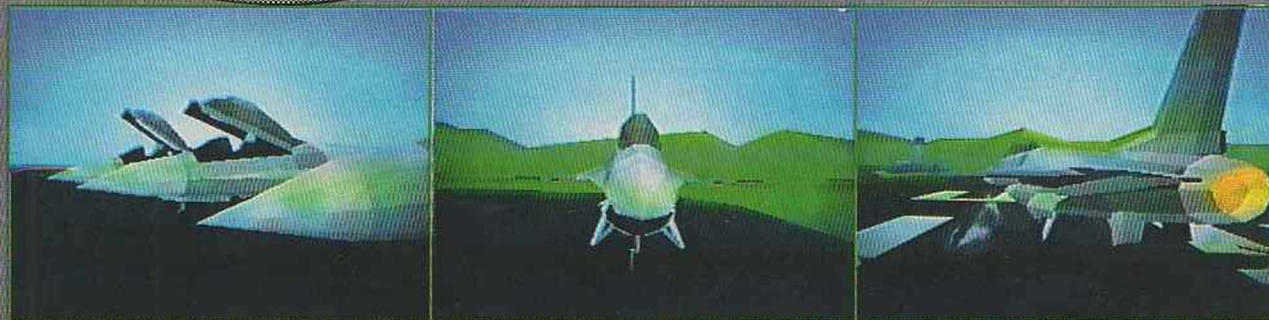
PC AT 386 25 MHz, monitor VGA, Winchester com 10 Mega livres, Placas de som SoundBlaster e outras mais conhecidas

SIMULADOR

AIR COMBAT

O SEGREDO DO JOGO É SABER USAR A VELOCIDADE DE ACORDO COM A AGILIDADE DO INIMIGO

Prepare-se para sentir na pele os arrepios e friozinhos na barriga que um bom simulador é capaz de dar. Estamos falando de Air Combat. Esta criação da Namco difere de R-360 e G-LOC pela sua capacidade de tornar quase real as sensações do vôo. Ele só fica devendo o movimento de rotação no eixo longitudinal e as quase assombrosas reações da Lei da Gravidade. No mais é um jogaço. Air Combat abusa de gráficos poligonais e do efeito de sombra. Você é o piloto de um F16 e está em sua base quando tem início um bombardeio. Seu dever é interceptar os inimigos num ferrenho combate aéreo.

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

DEU PRA ABRIR O APETITE? SÃO AS CENAS INICIAIS DE AIR COMBAT

USANDO AS ARMAS

Você só dispõe de canhões e de mísseis sidewinter, que são ar-ar e de curto alcance. Ao destruir um avião, você ganha pontos em armas e tempo. Entre o canhão e o míssil, o que rende mais pontos é o canhão. Mas ele é mais difícil de ser usado, pois você precisa ficar perto do inimigo e acertar vários tiros. Aliás, este é o lance mais legal do jogo. Já o míssil é mais fácil: basta locar e disparar. Mas em manobras muito arrojadas, o míssil perde seu guia e explode em qualquer lugar! Você corre o risco de cruzar com os "decoys" - tipos de iscas que embaralham o guia do míssil. Um truque para despistá-los é soltar dois mísseis: um vai para o decoy e outro para o alvo. Mas para isso é preciso estar numa trajetória bem certinha.

AIR COMBAT/Namco			
Simulador		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

OS NÍVEIS

O que muda em cada nível de dificuldade é o tipo de avião a derrotar e o tempo, que é sempre menor conforme aumenta a dificuldade.

CADETE

Nele, você enfrenta bombardeiros e caças-bombardeiros que têm pouca ou nenhuma agilidade. São fáceis.

Este bombardeiro é seu alvo. Use o canhão

CAPTAIN

Envolve quase todos os tipos de naves, desde os bombardeiros até as naves mais difíceis como os F14, que são rápidos e ágeis.

Olha aí um F14. Ele é rápido demais. Uau!

ACE

Enfrenta desde caças de agilidade média até os mais ágeis. É jogo duro.

UMA GRANDE PISADA DE BOLA É O TEMPO LIMITADO, JÁ QUE OS AVIÕES PARA DERROTAR SÃO CONTADOS

PARA TER SUCESSO

- Fique sempre atrás do alvo e proteja-se no cone de vulnerabilidade
- Como a velocidade é bem real, a desaceleração é lenta. Portanto, estando bem colado na traseira do inimigo, tome cuidado para não bater senão...

... é mais ou menos isso que pode acontecer...

SÃO SEIS AVIÕES DESTRUIR EM CADA FASE E EM TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE

VOCÊ PODE JOGAR AIR COMBAT NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

VENDO

▶ Cart The Flintstones, para Master e Ninja Cat, para NES japonês. Carlos Goulart, tel.:(011) 219-0847, S.Paulo, SP.

▶ Cart Mortal Kombat, do SNES. André Luiz Charan, tel.:(0412) 276-5072, Curitiba, PR.

▶ Cart Sonic CD, para Mega CD (japonês). Leonardo G. C. Oliveira, tel.:(0132) 31-2852, Santos, SP.

▶ Cart Streets of Rage 2 e Super Thunder Blade, para Mega. Alexandre Wingert, tel.:(051) 599- 3552, Sapiranga, RS.

▶ Carts de Master. Thiago Siqueira, tel.:(021) 240-8502, R. Janeiro, RJ.

▶ Carts Nigel Mansell e GP1, para SNES. Maria Elena, tel.:(011) 875-5772, S.Paulo, SP.

▶ Computador PC/XT completo, com Winchester de 50 mb, 2 drives de 5:1/4 MB, impressora Epson T-1000, mesas, joystick e com 50 jogos e programas. Marcos Rinaldi, tel.:(0427) 35-1408, Laranjeiras do Sul, PR.

▶ Edições 40, 42 e 52 da Ação Games e alguns posters. Reginaldo C. Souza, tel.:(011) 422- 2691, Barueri, SP.

▶ Game Gear com 4 carts e adaptador para Master. Diogo B. G. Oliveira, tel.:(021) 237-6612, R.Janeiro, RJ.

▶ Lynx com 3 carts. Rafael I. Nishimoto, tel.:(0132) 37-8323, Santos, SP.

▶ Master com 2 controles e pistola mais 6 carts. Luís, tel.:(011) 835-0457, S.Paulo, SP.

▶ Master III, controle e carts. Eduardo C. Silva, tel.:(011) 294-2186, S.Paulo, SP.

▶ Mega Drive, 3 joysticks e 3 carts. Luciano R. Kwzenstein, tel.:(021) 756-4729, R.Janeiro, RJ.

▶ Mega Drive. Bruno Lamenza, tel.:(0532) 51-1085, S.Lourenço, RS.

▶ Micro MSX HotBit com jogos e programas. Paulo A. Lopes, tel.:(0532) 32-1313, Rio Grande, RS.

▶ Micro TK90X. Roberto F. Carvalho, R. Tiradentes, 616, Suzano, SP.

▶ Panthom System com 11 carts e um controle. Ronaldo, tel.:(011) 872-0892, S.Paulo, SP.

▶ SNES com 2 controles e edições 01 a 51 da Ação Games. Marcos C. Lopez, tel.:(0482) 37-4045, Florianópolis, SC.

▶ SNES e 2 carts além de um Game Gear com 3 carts. André C. Dias, tel.:(021) 288-3984, R. Janeiro, RJ.

▶ SNES. Fábio, tel.:(011) 205-8527, S.Paulo, SP.

▶ Turbo Game com um joystick e 23 jogos. Ernesto Fukushima, Av. Elias Alves da Costa, s/n, Caixa Postal 16, CEP 06730-970, Vargem Grande Paulista, SP.

TROCO

▶ Cart de Mega por Super Monaco GP. Fábio V. Nakahara, tel.:(011) 705-1466, Osasco, SP.

▶ Cart Super HQ, do Mega por outro de meu interesse. Shaenny Lima, tel.:9068) 274-0021, Brasília, DF.

▶ Carts Castle of Illusion e Gyoung, do Mega, por outros de meu interesse. Alexandre R. Santos, tel.:(0192) 33-7102, Campinas, SP.

▶ Carts diversos de Mega por outros de meu interesse. Mariana de Lima, tel.:(0512) 331-3943, Porto Alegre, RS.

▶ Carts diversos por outros de meu interesse. Nilma M. Oliveira, tel.:(011) 514-1809, S.Paulo, SP.

▶ Carts World Trophy Soccer, Deadly Moves e Evander Holyfield por Fifa Soccer ou SF2. Rodrigo, tel.:(051) 224-9906, Porto Alegre, RS.

▶ Game Gear com 3 carts por um SNES. Leonardo H. Musso, tel.:(011) 268-4414, S.Paulo, SP.

▶ Master II com controle e 2 carts por Game Gear com carts. Marcos M. Sant, R. Geraldo J. Almeida, 96, Sto. André, SP.

▶ Master III com 2 controles e 3 carts por um Mega. Juarez S. Mutti, R. Ervin, 2059, CEP 82515-100, Curitiba, PR.

▶ Master III com 3 carts por Game Gear. Eduardo C. Silva, tel.:(011) 294-2186, S.Paulo, SP.

▶ Mega com 2 controles e 5 carts e um Master com controle um cart por SNES completo. Aldin C. Serra, tel.:(011) 469-4893(recados), Mogi das Cruzes, SP.

▶ Mega com 3 controles por SNES. Carlos H. Santana, tel.:(067) 382-8299, Campo Grande, MS.

▶ Mega com 5 carts por SNES com 2 carts. Anderson, tel.:(011) 514-4132, S.Paulo, SP.

▶ Mega com 8 carts por SNES. Luiz C. Fagaldi Jr., tel.:(011) 451-9513, S.B.Campo, SP.

▶ Mega completo e um Turbo Game por SNES. João Renato, tel.:(0172) 68-1215, Onda Verde, SP.

▶ Mega e uma máquina de escrever portátil por um SNES com controle e 3 carts. Marcelo G. Santos, tel.:(095) 65-1498(recados), Pirassununga, SP.

▶ Minigames da Tec Toy, uma bola Penalty e um skate por um Game Boy ou Game Gear. Márcio Mizuka, tel.:(011) 842-07143, S.Paulo, SP.

▶ NES com 5 carts por Master. José Legramente, JR., R. Reverendo M. Lutero, 324, CEP 96169-000, Capão do Leão, RS

▶ Turbo Game CCE com carts de 31 jogos e 2 controles por Game Gear. Eliza, Ivo ou Jonathan, tel.:(045) 224-9377, Cascavel, PR.

COMPRO

▶ Cards animados da Chun-li e Ken. Vanessa, tel.:(011) 451-5594, S.B.Campo, SP.

▶ Cart Samurai Shodown para Neo Geo. Paulo André Lopes, tel.:(0532) 32-1313, Rio Grande, RS.

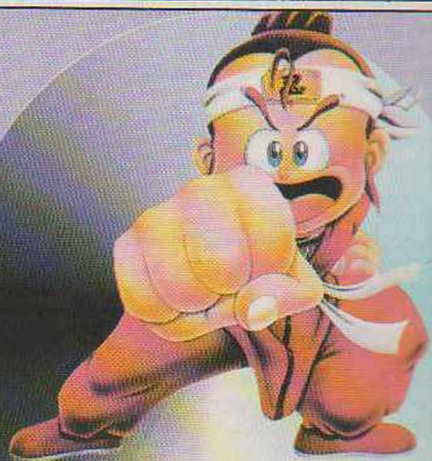
▶ Cart X-Men, para Mega. Renato Yamaouchi, tel.:(0192) 52-9925, Campinas, SP.

▶ Carts para Turbo Game. Breno Paulo Silva, R. 9 de março, 101, CEP 51031-092, Recife,PE.

▶ Edição 22. Sidney Rosa Silva Jr., tel.:(021) 392-2951, R. Janeiro, RJ.

▶ Edição 23. Humberto C. Leal, tel.:(043) 323-6574, Londrina, PR.

▶ Mega com 2 controles e um cart. Thiago Siqueira, tel.:(021) 240- 8502, R. Janeiro, RJ.

▶ Neo Geo completo com carts ou Mega II com carts. Constantin Garavy, tel.:(011) 523-3785, S.Paulo, SP.

***PARA ANUNCIAR** Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.*

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioió e Wagner P.Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras.
Tradutor - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luís Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

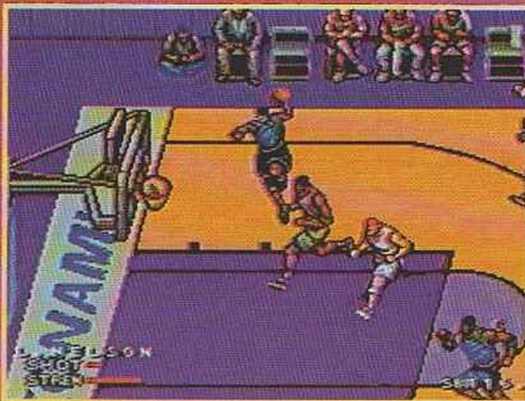
Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **59**, maio de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

SNES
KNIGHTS OF THE ROUND

Diretamente dos arcades, um game de luta ambientado na Idade Média. Mais um da Capcom

MEGA
DOUBLE DRIBBLE

Confira os lances deste game de basquete da Konami que fez muito sucesso no Nintendo 8 bits

MASTER
SUPERMAN

Ele mesmo: Super-Homem, o mais novo herói a entrar para a turma do seu Master

E VOCÊ AINDA VAI VER PREVIEWS CHOCANTES: MEGA RACE PARA 3DO, DOUBLE DRAGON 5 PARA SUPER NES E MUITO MAIS!

AÇÃO GAMES: A REVISTA QUE NÃO PRECISA APELAR

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604-Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

Era só o que faltava !
A LKC agora vai estar na sua cabeça a hora que você quiser.
Isto porque só lá você vai encontrar os bonés mais transados que existem, da NBA, NFL, NHL e COLLEGE.
Então passe rapidinho em uma de nossas lojas e conheça a nova coleção.
LKC, o que já era legal, ficou ainda mais.

E como se isto não bastesse, você ainda vai encontrar chaveiros, blusas, jaquetas, camisetas, flâmulas e tudo mais que só os americanos podiam comprar.
Mas vá correndo porque você não vai querer ser o último a ter todas estas novidades !

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125
LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 204-0798/2589
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

DISTRIBUIDOR
Nintendo
PLAYTRONIC

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414 FAX
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545
LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX
LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793
LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035
LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.